ELKA

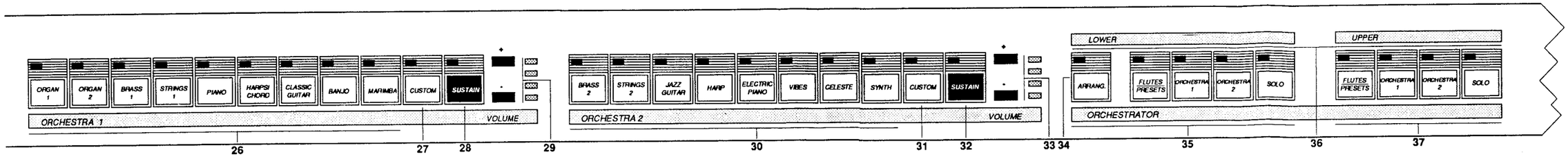
C 700

X 45

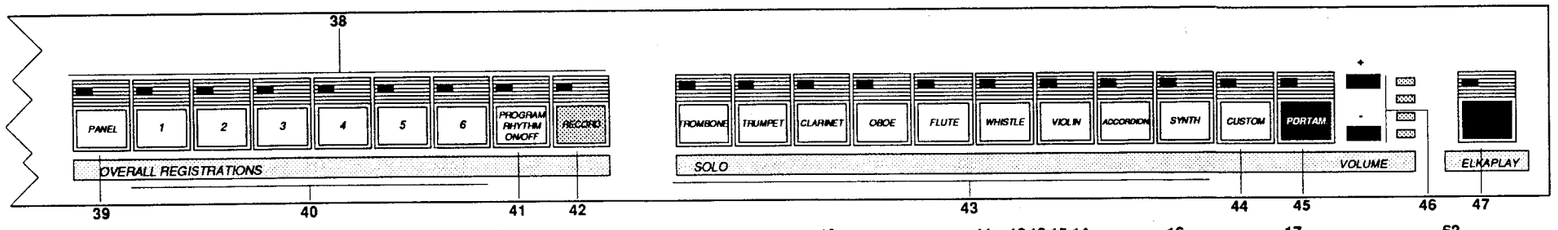
CONCORDE 750/751

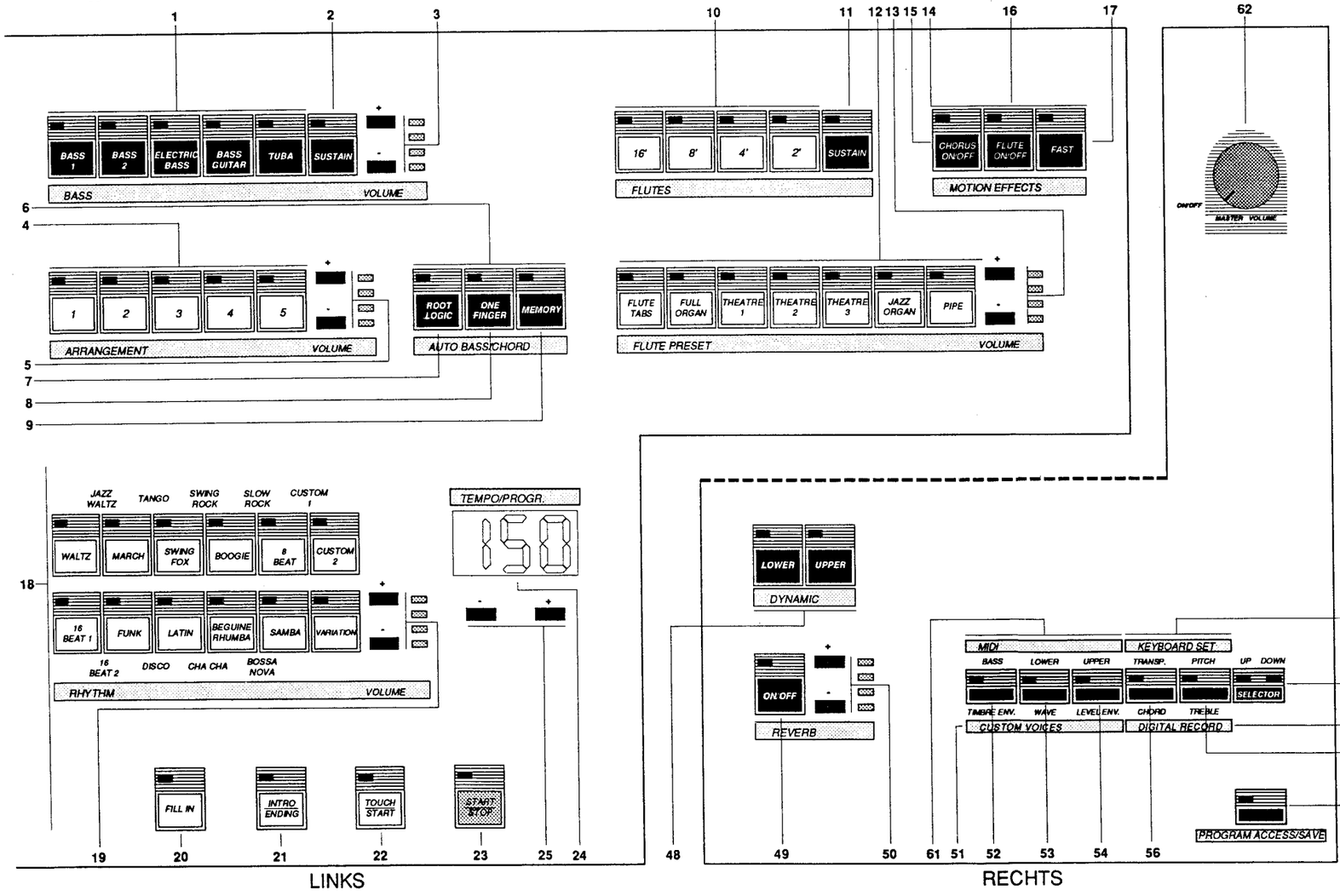
Anleitung

C 700 ÜBERSICHT



OBEN





LINKS

RECHTS

BEDIENUNGSELEMENTE

1. Bass-Klangfarben
2. Bass-Nachklang
3. Bass-Lautstärke -/+
4. Arrangement-Auswahl
5. Arrangement-Lautstärke -/+
6. Automatik-Auswahl
7. Automat. Grundtonerkennung
8. Ein-Finger-Automatik
9. Memory ein/aus
10. Flutes-Fußtonlagen
11. Nachklang (Flutes) ein/aus
12. Flute Festregister
13. Flute-Gruppe Lautstärke -/+
14. Rotationseffekte
15. Chorus/Rotary ein/aus
16. Flutes ein/aus (Rotationseff.)
17. Rotationseff. langsam/schnell
18. Rhythmus-Gruppe
19. Rhythms-Lautstärke -/+
20. Schlagzeug-Solo
21. Schlagzeug Vor/Nachspiel
22. Schlagzeug-Tastenstart
23. Start/Stop (Rhythmus)
24. Digital-Anzeige
25. Tempo -/+, Programmier-Taster
26. Orchestra 1 Klangfarben
27. Orchestra 1 (programmierbar)
28. Orchestra 1 Nachklang
29. Orchestra 1 Lautstärke -/+
30. Orchestra 2 Klangfarben
31. Orchestra 2 (programmierbar)
32. Orchestra 2 Nachklang
33. Orchestra 2 Lautstärke -/+
34. Arrangement ein/aus
35. Gruppenwahl Untermanual
36. Orchestrator
37. Gruppenwahl Obermanual
38. Gespeicherte Registrierungen
39. Augenblickliche Registrierung
40. General-Registrierungen
41. Rhyth.Weiterschaltung ein/aus
42. Einspeichern Registrierung
43. Solo Klangfarben
44. Programmierbares Solo-Preset
45. Portamento (Solo) ein/aus
46. Lautsärke -/+ (Solo)
47. ELKAPLAY ein/aus
48. Dynamic ein/aus
49. Nachhall ein/aus
50. Regler für Hallstärke
51. Selbsterstellte Klangfarben
52. Timbre env., oder Bass (MIDI)
53. Wave oder Unterman. (MIDI)
54. Level env. oder Oberman. (MIDI)
55. Digitale Aufnahme (Musikstück)
56. Akkorde oderr Transposer
57. Melodie oder Feinstimmung
58. Prgrammier-Aktivierung
59. Obere/untere Funktionen
60. Transposer/Feinstimmung
61. MIDI (Programmierung Kanäle)
62. Gesamtlautstärke/Netzschalter

Die angegebenen Zahlen entsprechen sowohl der Numerierung in nebenstehender Übersicht, als auch den eingeklammerten Zahlen in der Anleitung.

ALLGEMEINE HINWEISE:

Abträgliche Umgebungsbedingungen: Längere, direkte Sonneneinstrahlung, extrem hohe oder niedrige Temperatur, feuchte oder staubige Luft, usw.

Innerhalb des Instruments befindet sich eine Lithiumbatterie (zur Erhaltung der gespeicherten Daten bei abgeschaltetem Instrument). Die Lebensdauer der Batterie wird in erster Linie von den Umgebungsbedingungen beeinflußt, daher ist eine genaue Angabe nicht möglich. Im Allgemeinen kann jedoch von einer mehrjährigen Betrieb ausgegangen werden, ehe die Batterie -durch einen qualifizierten Techniker- ersetzt werden muß.

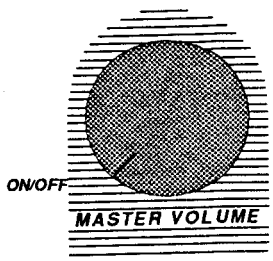
Das Instrument bitte nur mit einem weichen, allenfalls mit klarem Wasser angefeuchteten Lappen reinigen, **niemals** chemische Lösungsmittel, etc.!

C700
X 45
Concept Serie

Sie haben sich für ein ELKA-Instrument entschieden! Sie haben die richtige Wahl getroffen! ELKA kann auf die Erfahrung mehrerer Jahrzehnte zurückgreifen; dies gibt Ihnen die Sicherheit, ein wertvolles Musikinstrument von hervorragender Qualität erworben zu haben.
ELKA-Instrumente zeichnen sich -neben den hervorragenden Klangeigenschaften und der hochwertigen Verarbeitung- seit jeher auch durch die leicht verständliche und problemlose Handhabung aus, so daß man fast ohne Anleitung auskommen könnte. Trotzdem empfehlen wir, die nachfolgende Bedienungsanleitung durchzulesen; manche Feinheiten erkennt man nicht auf den ersten Blick; es wäre schade, wenn Sie deshalb nicht all die vielen Möglichkeiten, die dieses Instrument bietet, ausschöpfen würden!
Nun wünschen wir Ihnen noch viele vergnügliche Stunden beim Musizieren!
Hier noch ein Hinweis: Die eingeklammerten Zahlen beziehen sich auf die entsprechenden Zahlen in der herausklappbaren Übersichts-Abbildung.

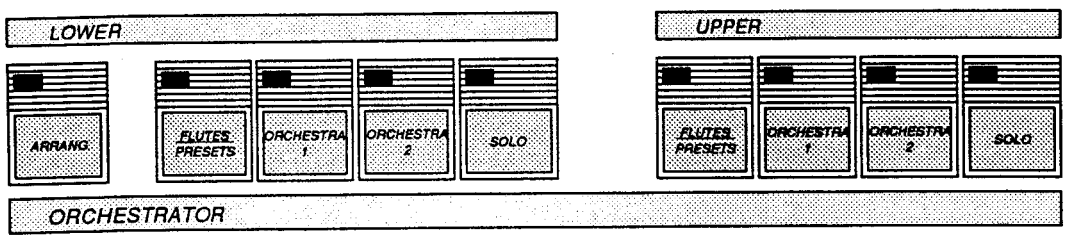
EINSCHALTEN

MASTER VOLUME (62)



MASTER VOLUME dient zum Ein-, bzw. Ausschalten des Instruments, sowie zur Regelung der Gesamtlautstärke. Mit dem Einschalten wird automatisch eine Eingangsregistrierung aktiviert, so daß Sie sofort mit dem Spiel beginnen können. Natürlich können Sie vorher noch nach Ihren Wünschen umregistrieren!
Die Lautstärke wird auch durch den Fußschweller beeinflußt, allerdings dient dies weniger der Einstellung der Grundlautstärke, sondern in erster Linie als zusätzliches Ausdrucksmittel während des Spiels.

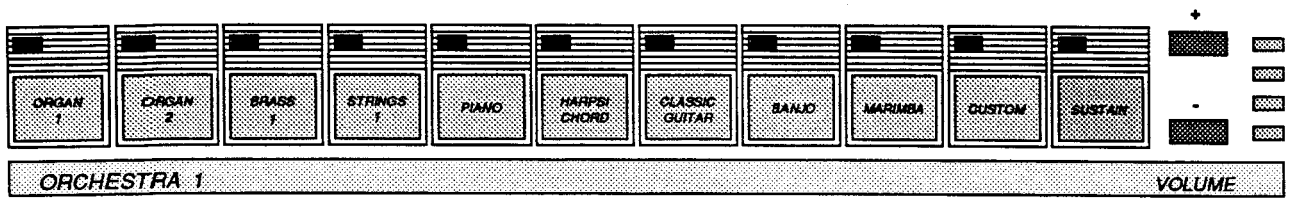
ORCHESTRATOR (36)



Der ORCHESTRATOR (36) dient zur Auswahl der Klanggruppen für die beiden Manuale: Jede einzelne der vier Sektionen, FLUTES/PRESETS, ORCHESTRA 1, ORCHESTRA 2 und SOLO kann **entweder** dem Obermanual **oder** dem Untermanual zugeordnet werden.Die Auswahl erfolgt durch die entsprechenden Taster der beiden Gruppen (35 oder 37).
Wenn z.B. ORCHESTRA 1 für das Obermanual gewählt wird, wird es automatisch im Untermanual ausgeschaltet. Die LED-Anzeigeleuchte zeigt an, wo die jeweilige Gruppe aktiviert ist. Wenn jedoch der Taster betätigt wird, dessen LED leuchtet, wird die entsprechende Gruppe abgeschaltet.
Es daher muß zumindest ein Taster aktiviert sein, da sonst die Manuale stumm bleiben!
Der Taster ARRANG. (37) aktiviert die 5 Begleit-Arrangements (Beschreibung weiter unten).

KLANGFARBEN OBERMANUAL/UNTERMANUAL

ORCHESTRA 1 (26)



Die Gruppe ORCHESTRA 1 verfügt über 9 polyphone Instrumente, spielbar entweder auf dem Obermanual oder auf dem Untermanual: Orgel 1, Orgel 2, Bläser 1, Streicher 1, Piano, Cembalo, Akustik-Gitarre, Banjo und Marimba. Die jeweils aktivierte Klangfarbe wird durch eine LED-Leuchte angezeigt.

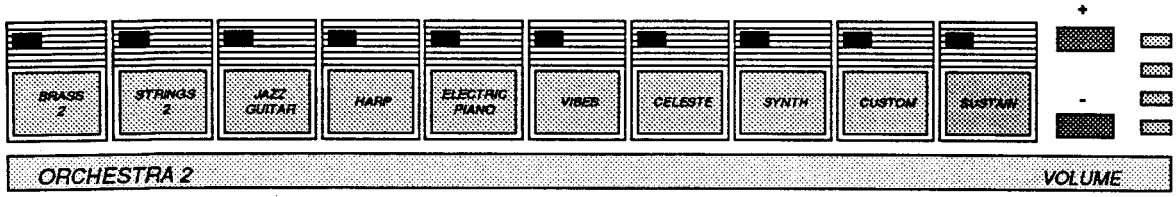
Zur Erinnerung:
Die Wahl, ob die jeweilige Klangfarbe des ORCHESTRA 1 auf dem Ober- oder auf dem Untermanual erklingen soll, erfolgt mittels des ORCHESTRATORS: Tastergruppe UPPER für das Obermanual, bzw. LOWER für das Untermanual.

CUSTOM (27): Aktiviert die selbsterstellte Klangfarbe. Erläuterung folgt weiter unten.

SUSTAIN (28): Schaltet den Nachklang für die Gruppe ORCHESTRA 1 ein/aus.

VOLUME (29): Die Taster – und + (29) regeln die Lautstärke von ORCHESTRA 1.

ORCHESTRA 2 (30)



Die Gruppe ORCHESTRA 2 (30) verfügt über 8 polyphone Instrumente, spielbar entweder auf dem Obermanual oder auf dem Untermanual: Bläser 2, Streicher 2, Jazz-Gitarre, Harfe, Electric Piano, Vibraphon, Glockenspiel und Synth. Die jeweils aktivierte Klangfarbe wird durch eine LED-Leuchte angezeigt.

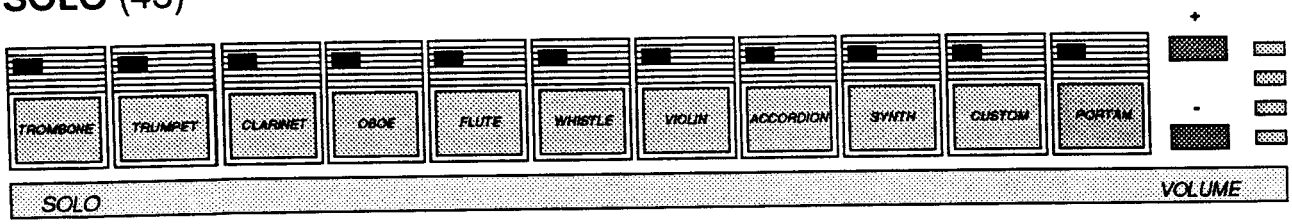
Zur Erinnerung:
Die Wahl, ob die jeweilige Klangfarbe des ORCHESTRA 2 auf dem Ober- oder auf dem Untermanual erklingen soll, erfolgt mittels des ORCHESTRATORS: Tastergruppe UPPER für das Obermanual, bzw. LOWER für das Untermanual.

CUSTOM (31): Die selbsterstellte Klangfarbe dieser Gruppe. Erläuterung folgt weiter unten.

SUSTAIN (32): Schaltet den Nachklang für die Gruppe ORCHESTRA 2 ein/aus.

VOLUME (33): Die Taster – und + (33) regeln die Lautstärke von ORCHESTRA 2.

SOLO (43)



Die 9 SOLO-Klangfarben (43): Posaune, Trompete, Klarinette, Oboe, Flöte, Pfeifen, Violine, Akkordeon und Synth sind entweder auf dem Obermanual oder auf dem Untermanual spielbar. Die jeweils aktivierte Klangfarbe wird durch eine LED-Leuchte angezeigt.

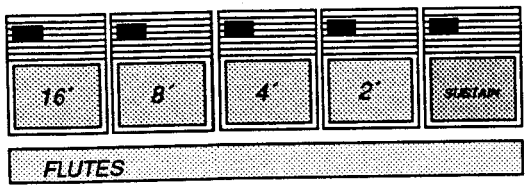
Zur Erinnerung:
Die Wahl, ob die jeweilige SOLO-Klangfarbe auf dem Ober- oder auf dem Untermanual erklingen soll, erfolgt mittels des ORCHESTRATORS: Tastergruppe UPPER für das Obermanual, bzw. LOWER für das Untermanual.

CUSTOM (44): Aktiviert die selbsterstellte Klangfarbe. Erläuterung folgt weiter unten.

PORTAMENTO (45): Mit diesem Effekt wird -bei SOLO- das Gleiten von Ton zu Ton erzielt.

VOLUME (46): Die Taster – und + (29) regeln die Lautstärke von ORCHESTRA 1

FLUTES (10)

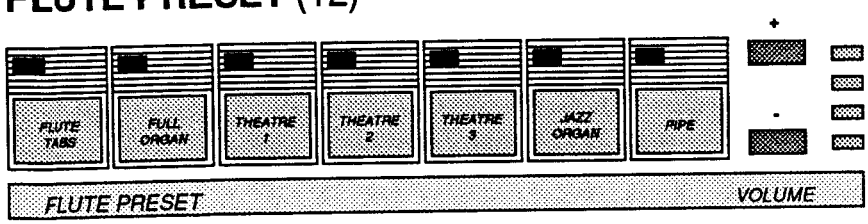


Diese Klanggruppe der C 700 beinhaltet die vier Sinus-Klangfarben: FLUTE 16', 8', 4' und 2'. Sie können entweder auf dem Obermanual oder auf dem Untermanual gespielt werden. Die jeweils aktivierte Fußtonlage wird durch eine LED- angezeigt.

Zur Erinnerung:
Die Wahl, ob die FLUTES auf dem Ober- oder auf dem Untermanual erklingen sollen, erfolgt mittels des ORCHESTRATORS: Tastergruppe UPPER für das Obermanual, bzw. LOWER für das Untermanual.

SUSTAIN (11): Schaltet den Nachklang für die FLUTES-Gruppe ein/aus.

FLUTE PRESET (12)

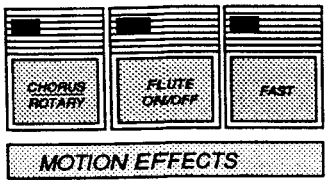


Diese Tastergruppe enthält Sie sieben werksseitig optimal zusammengestellte PRESETS (Klangkombinationen) der SINUS-Flutes:

Volle Orgel, Theaterorgel 1, 2 und 3, Jazzorgel und Pfeifenorgel. Die FLUTE PRESETS enthalten neben den "geraden" Fußtonlagen noch weitere Zwischenfußlagen (z.B. 2 2/3') und z.T. Percussion, etc., so daß der "echte" Orgelklang erzielt werden kann!
Der erste Taster (FLUTE TABS) schaltet zurück auf die normalen FLUTES (10).

VOLUME (13) zur Lautstärkeregelung der FLUTES (10) und der FLUTE PRESETS (12).

MOTION EFFECTS (14)



Die MOTION EFFECTS (14) sind "Bewegungseffekte"; sie simulieren den bekannten "Leslie-Effekt" auf elektronischem Wege. Dieser Effekt wurde seinerzeit durch eine einseitig geöffnete Trommel erzielt, die vor dem Lautsprecher rotierte (daher auch die Bezeichnung "Rotary").

Die MOTION EFFECTS kommen nur bei Streicher- und Orgel-Klangfarben gut zur Geltung. Beim Einschalten entsprechender Klangfarben werden sie daher automatisch zugeschaltet

CHORUS/ROTARY (15)

CHORUS ist ein Schwebungs-Effekt, der in erster Linie für Streicherklänge geeignet ist;es entsteht der Eindruck einer Erweiterung des Streichorchesters.
CHORUS wird bei "Strings 1" (Gruppe Orchestra 1) und bei "Strings 2" und "Synth" (in der Gruppe Orchestra 2) automatisch zugeschaltet; ersichtlich auch durch das Aufleuchten der LED-Anzeige des CHORUS/ROTARY-Tasters.

ROTARY wird automatisch bei "Organ 1" und "Organ 2" (Gruppe Orchestra 1) zugeschaltet; ROTARY ist in zwei Variationen verfügbar, nämlich SLOW (langsam) und FAST (schnell). Auch diese Bezeichnungen entstanden im Zusammenhang mit der Rotationstrommel.
Zwischen CHORUS und ROTARY kann mittels des Tasters CHORUS/ROTARY (15) umgeschaltet werden; die jeweilige Stellung wird folgendermaßen durch die LED angezeigt:
CHORUS aktiviert = LED leuchtet; ROTARY aktiviert = LED leuchtet nicht.

FAST (17)

Dieser Taster dient der Umschaltung zwischen ROTARY "langsam" und ROTARY "schnell". Die jeweils aktivierte Stellung wird folgendermaßen dargestellt:
"Langsam" = LED-Anzeige aus; "Schnell" = LED-Anzeige leuchtet.

FAST entspricht dem schnellen Rotieren der Trommel: Es bewirkt ein Tremolo.

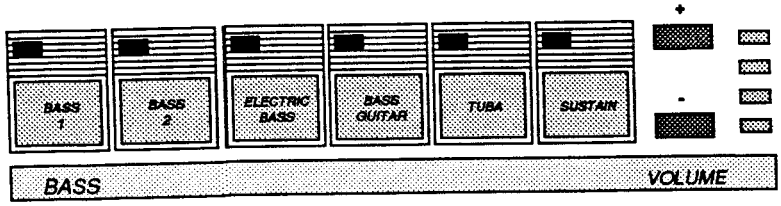
SLOW entspricht dem langsamen Rotieren der Trommel: Es entsteht der Eindruck eines weit im Raum verteilten Klanges.

FLUTE ON/OFF (16)

Dieser Taster ermöglicht das unabhängige Zuschalten des ROTARY- oder CHORUS-Effektes auf die beiden Flute-Gruppen FLUTES (10) und FLUTE PRESET (12).
Bitte beachten: Wenn beide Effekte gleichzeitig eingeschaltet sind, hat CHORUS Vorrang. Daraus kann sich folgendes ergeben: Eine ROTARY-Klangfarbe (ORGAN 1 oder 2, FLUTES, FLUTE PRESETS) ist eingeschaltet und eine CHORUS-Klangfarbe (STRINGS 1 oder 2, SYNTH) wird hinzugeschaltet, so bewirkt dies, daß auch die bisherigen ROTARY-Klangfarben auf CHORUS umgeschaltet werden. Das geschieht allerdings erst in dem Moment, wenn die CHORUS-Klangfarbe tatsächlich voll aktiviert (= zu hören) ist, d.h., sowohl der entsprechende ORCHESTRATOR-Taster, als auch der jeweilige ORCHESTRA-Taster wurden eingeschaltet.

Zum erneuten Aktivieren von ROTARY muß lediglich der Taster CHORUS/ROTARY (15) betätigt werden; das Erlöschen der LED zeigt an, daß ROTARY wieder eingeschaltet ist.

BASS (1)

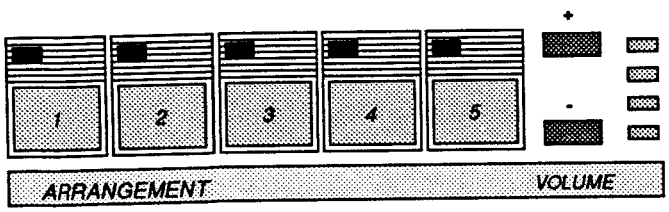


Die fünf Klangfarben für die BASS-Gruppe (1): Baß 1, Baß 2, Elektrobaß, Baßgitarre und Tuba. Der jeweils aktivierte Taster wird durch Aufleuchten der entspr. LED angezeigt. Die BASS-Gruppe kann entweder auf dem Untermanual oder auf dem Pedal gespielt werden, aber auch dem automatischen Baß zugeordnet werden.
Der **Fußbaß** (Pedal) ist nur dann aktiviert, wenn sowohl ROOT LOGIC (7) als auch ONE FINGER (23) **aus**geschaltet sind. Weitere Einzelheiten hierzu im weiteren Verlauf (Abschnitte AUTO – BASS – CHORD und BEGLEITAUTOMATIK).

SUSTAIN (2)
Dieser Taster schaltet den Nachklang für die BASS-Gruppe ein bzw. aus.

VOLUME (3)
Die Lautstärke der BASS-Gruppe kann mittels der beiden Taster - und + (3) verändert werden.

ARRANGEMENT (4)

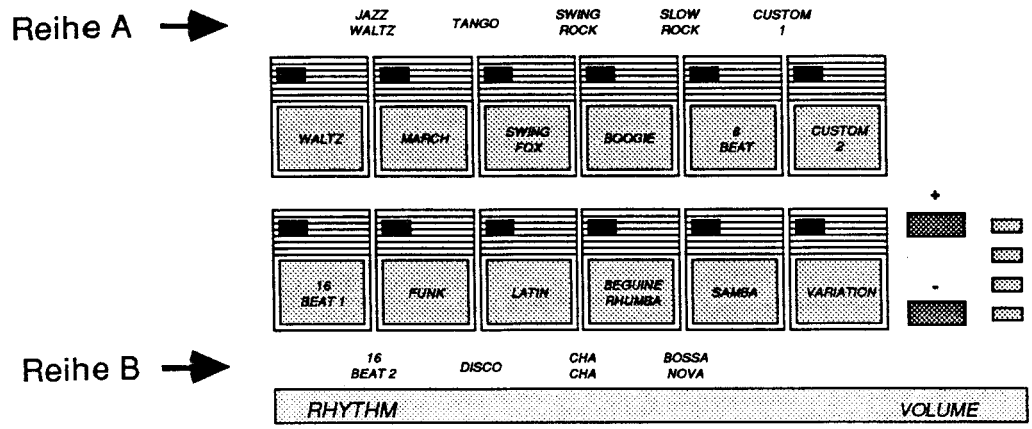


Das Untermanual der C 700 ist mit einer Arrangement-Gruppe (4) ausgestattet, die für jeden der 18 Rhythmen 5 verschiedene Begleitmuster (ARR. 1 - 5) bereithält.
Die Aktivierung dieser Gruppe erfolgt durch den Taster ARRANG (34); er befindet sich links neben den ORCHESTRATOR-Tastern (36). Nun kann ein beliebiges der 5 Arrangements bei der Tastergruppe (4) ausgewählt werden.
Die Arrangements arbeiten nur in Verbindung mit einem Rhythmus; das Rhythmusgerät muß mittels des START/STOP-Tasters (23) gestartet sein.
Ausschalten der Arrangements erfolgt durch erneutes Drücken des Tasters ARRANG. (34); die LED-Anzeige erlischt.
Weitere Einzelheiten im nächsten Abschnitt -BEGLEITAUTOMATIK (18)- im weiteren Verlauf dieser Anleitung!

VOLUME (5)
Mit den beiden Tastern - und + (5) kann die Lautstärke der ARRANGEMENT-Gruppe an die Gesamtlautstärke angepaßt werden.

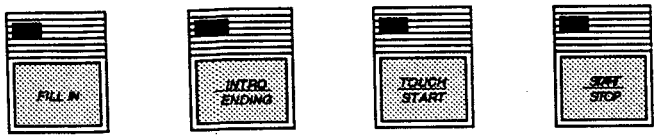
BEGLEITAUTOMATIK (18)

Die Grundlage der Begleitautomatik ist das Rhythmusgerät mit den Instrumenten des Schlagzeugs. Das Rhythmus-Tempo bestimmt gleichzeitig natürlich auch das Tempo des automatischen Basses und der Arrangements.



18 Grund-Rhythmen stehen zur Auswahl: Walzer, Jazz Walzer, Marsch, Tango, Swing Fox, Swing Rock, Boogie, Slow Rock, 8 Beat, 16 Beat 1, 16 Beat 2, Funk, Disco, Latin, Cha Cha, Beguine Rumba, Bossa Nova, Samba, sowie CUSTOM 1 und 2 (letztere sind frei programmierbar, Einzelheiten hierzu folgen im weiteren Verlauf der Anleitung).
Ein sinnvolles und praktisches System ermöglicht es, diese -insgesamt 20- Rhythmen mit nur 11 Tastern aufrufen zu können. Im einzelnen:
Die Rhythmusbezeichnungen befinden sich einerseits auf den Tastern selbst, andererseits sind sie teils oberhalb der Taster (Reihe A), teils unterhalb der Taster (Reihe B) aufgedruckt (vgl. Abbildung oben). Zur Aktivierung derjenigen Rhythmen, deren Bezeichnung **auf** den Tastern aufgedruckt ist, wird lediglich dieser **eine** Taster betätigt; für Rhythmen aus Reihe **A** und **B** müssen dagegen jeweils **zwei** Taster gleichzeitig gedrückt werden, wobei sich die Rhythmusbezeichnung jeweils in der Mitte zwischen den beiden Tastern befindet (bei Reihe **A** die beiden Taster **unter**halb, bzw. bei Reihe **B** die beiden Taster **ober**halb der jeweiligen Rhythmusbezeichnung).
Sinngemäß leuchten auch zwei Taster-LEDs oberhalb, bzw. unterhalb auf, wenn ein Rhythmus aus Reihe A oder B ausgewählt wurde. - **Zum Beispiel:**
BOOGIE einschalten: Nur **einen** Taster drücken, eben denjenigen, **auf** welchem die Bezeichnung aufgedruckt ist.
SLOW ROCK (Reihe A): Die **beiden** Taster **unter**halb der Bezeichnung gleichzeitig betätigen (= die Taster mit der Aufschrift BOOGIE und 8 BEAT).
SAMBA (Reihe B): Die **beiden** Taster **ober**halb der Bezeichnung gleichzeitig betätigen (= die Taster mit der Aufschrift FUNK und LATIN).

VARIATION
Dieser Taster verdoppelt die Anzahl der Rhythmen, da er für jeden einzelnen Rhythmus eine zusätzliche Variante bereithält, incl. FILL IN und INTRO ENDING. Dies gilt natürlich gleichermaßen für die beiden selbst programmierbaren CUSTOM-Rhythmen (Einzelheiten im weiteren Verlauf der Anleitung).



Die 4 Bedientaster für den Rhythmus müssen leicht erreichbar sein: Sie befinden sich deshalb bequem zugänglich links von der Tastatur des Untermanuals.

START/STOP (23) - Auch als Fußtaster an der rechten Seite des Fußschwellers - Taster zum Starten, bzw. Stoppen der Rhythmusgruppe.

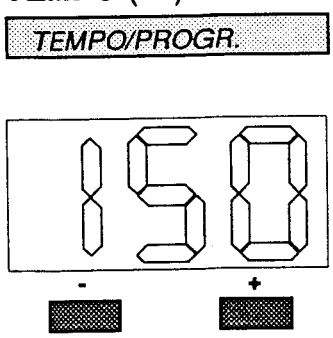
TOUCH START (22)
Tastenstart: Die Rhythmusbegleitung erklingt nur, wenn auf dem Untermanual gespielt wird. Bitte beachten: In Verbindung mit MEMORY (9) startet Touch Start das Rhythmusgerät beim ersten Anschlag, danach jedoch hat MEMORY Vorrang, d.h., auch beim Loslassen der Tasten des Untermanuals spielt der Rhythmus weiter. Falls dies nicht gewünscht ist, muß MEMORY ausgeschaltet werden!

INTRO/ENDING (21)
Dieser Taster hat 2 Funktionen:
a) Betätigt **vor** Spielbeginn: Das Schlagzeug spielt einen Einleitungstakt.
b) Betätigt **während** des Spiels: Das Musikstück wird mit einem "Drum Ending" beendet.

FILL IN (20) - Auch als Fußtaster an der linken Seite des Fußschwellers - Betätigen dieses Tasters läßt ein Schlagzeug-Solo erklingen (max. 1 Takt Länge).

VOLUME (19)
Die beiden Taster - und + dienen dem Anpassen der Lautstärke des Schlagzeugs.

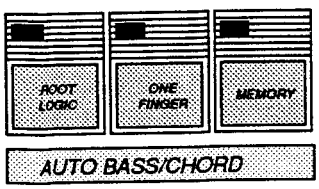
TEMPO (24)



Das Tempo wird mittels der beiden Taster - und + (25) nach Wunsch eingestellt (- = Tempo verlangsamen, + = Tempo beschleunigen).
Die gewählte Geschwindigkeit wird im Display (24) angezeigt. Während der Rhythmus spielt wird außerdem -ebenfalls im Display- die Geschwindigkeit angezeigt: Jeweils zum ersten Taktschlag blinkt die LED-Anzeige des Start/Stop-Tasters auf.
Das Digital-Display dient auch als Anzeige beim Programmieren. Einzelheiten hierzu im weiteren Verlauf der Anleitung).

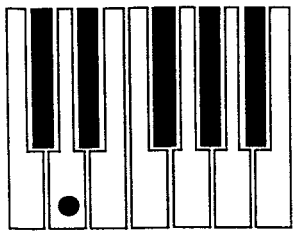
AUTO BASS CHORD (6)

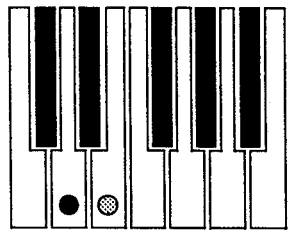
Diese Gruppe dient zur Bestimmung der gewünschten Begleitung, d.h., bis zu welchem Grad Sie von den Automatik-Funktionen Gebrauch machen möchten.

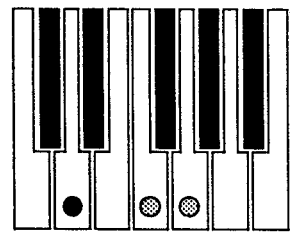


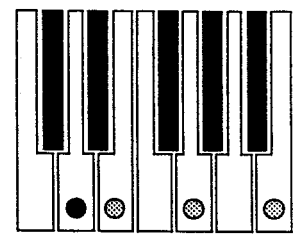
ROOT LOGIC (7)
Mit dieser Funktion wird der Baß vom Pedal auf das Untermanual geschaltet. Der Baß spielt nun immer den richtigen Grundton (= ROOT LOGIC), ganz gleich, welche Harmonie Sie jetzt auf dem Untermanual spielen.
Bei gestartetem Rhythmus erklingen nicht mehr liegende Bässe und Akkorde, sondern Baßfiguren und rhythmisierte Harmonien.

ONE FINGER (8)
Dieser Taster aktiviert die Ein-Finger-Automatik: Jede einzelne Untermanual-Taste läßt den entsprechenden DUR-Akkord+Baß erklingen. Umschaltung auf MOLL: Eine weitere Taste dazu spielen, SEPT: Noch eine weitere Taste, VERMINDERT: Noch eine weitere Taste; es können dazu beliebige Tasten verwendet werden, solange sie nicht weiter als eine Oktave oberhalb der gespielten Tonart liegen. Bei gestartetem Rhythmus: Wie oben (ROOT LOGIC). Zur Verdeutlichung ein Beispiel (Tonart: **D**):


D-DUR

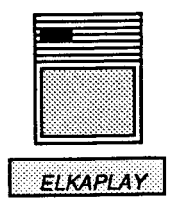

D-MOLL


D SEPTIM


D VERMINDERT

MEMORY (9)
Durch Aktivieren des Tasters MEMORY (9) wird erreicht, daß die jeweils zuletzt im Untermanual gespielte Harmonie -incl. Baß- auch dann weiterspielt, wenn die Hand von der Tastatur genommen wird (z.B. zum Umregistrieren ohne das Spiel zu unterbrechen).
MEMORY arbeitet auch im ONE-FINGER und auch mit den ARRANGEMENTS -sofern der Rhythmus mittels START/STOP (23) gestartet wurde.
Mit dem Stoppen des Rhythmus wird MEMORY automatisch ausgeschaltet (zur Vermeidung von ungewollten Überraschungen).

ELKAPLAY (47)



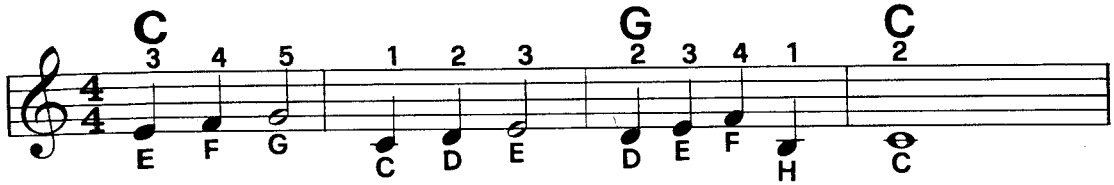
Durch ELKAPLAY (47) wird erreicht, daß eine im Obermanual einstimmig gespielte Melodie automatisch mehrstimmig erklingt, abhängig von den im Untermanual gespielten Harmonien.Dies funktioniert sowohl mit selbstgegriffenen Akkorden, als auch bei ONE-FINGER-AUTOMATIK.
Zur Verdeutlichung der Möglichkeiten, die Ihnen ELKAPLAY eröffnet, nachfolgend ein kleines Musikbeispiel mit einem Registriervorschlag:

Alle Taster der ORCHESTRATOR-Gruppe (36) bitte in Stellung "ausgeschaltet" bringen.

1. Eine Registrierung einstellen:
   a) SOLO bei ORCHESTRATOR (37) einschalten.
   b) FLUTE bei SOLO (43) wählen.
   c) BASS 1 in der BASS-Gruppe (1) einschalten.
   d) Den Taster ROOT LOGIC (7) bei AUTO BASS CHORD (6) aktivieren.
2. Spielen Sie jetzt bitte die nachfolgende Melodie mit der rechten Hand auf dem Obermanual. Dazu spielen Sie die **C**-Taste mit der linken Hand auf dem Untermanual während der ersten beiden Takte. Im dritten Takt auf die **G**-Taste wechseln und im letzten Takt wieder auf die **C**-Taste zurückkehren.

Erläuterung der Bezeichnungen im nachfolgenden Notenbeispiel:

C, G, C : Tonarten C-Dur, G-Dur, C-Dur, entsprechend den gespielten Untermanual-Tasten.
Zahlen : Fingersatz für die rechte Hand (1 = Daumen, 2 = Zeigefinger, ...,5 = kleiner Finger).
E,F,G,...: Die Bezeichnung der jeweils darüber stehenden Noten

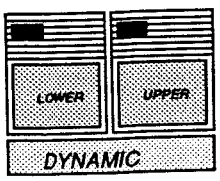


Die gespielte Melodie wurde automatisch mit dem jeweils passenden Baß versehen!

3. Bitte erweitern Sie nun die bisherige Registrierung folgendermaßen:
   a) ORCHESTRA 1 bei ORCHESTRATOR (37) einschalten.
   b) STRINGS 1 bei ORCHESTRA 1 (26) wählen.
   c) ONE FINGER (8) in der Gruppe AUTO BASS CHORD (6) einschalten.
   d) Den Taster ELKAPLAY (47) aktivieren.

Wenn Sie nun die Melodie erneut in der gleichen Weise wie eben spielen, hören Sie eine Solo-Flöte, begleitet von einem vollen Streichorchester!
Die jeweilige Harmonie des ONE FINGER wird automatisch -durch ELKAPLAY- auf die ORCHESTRA-Stimmen im Obermanual übertragen.
Selbstverständlich können Sie diesen Effekt auch ohne ONE FINGER erzielen, indem Sie selbst Akkorde im Untermanual greifen; diese werden dann automatisch in das Obermanual übernommen, obwohl Sie nach wie vor eine einstimmige Melodie spielen!

DYNAMIC (48)



Anschlagdynamik ist ein sehr interessantes Ausdrucksmittel, das nun auch dem Orgelspieler zugänglich ist. Ähnlich wie z.B. beim Klavier kann Lautstärke und teilweise sogar der Charakter des Klanges durch den Anschlag beeinflußt werden. Da die Dynamik natürlich nur auf Klangfarben wirksam ist, die sich dafür eignen, ergeben sich interessante Kombinationsmöglichkeiten mit den FLUTES, bzw. FLUTE PRESETS.

Die Gruppen ORCHESTRA 1, ORCHESTRA 2 und SOLO können mit Dynamik gespielt werden, sowohl auf dem Ober-, als auch auf dem Untermanual.

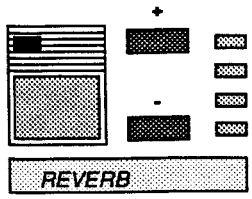
LOWER schaltet die Dynamik für das Untermanual ein, bzw. aus.

UPPER schaltet die Dynamik für das Obermanual ein, bzw. aus.

Die durch Dynamik erzielbaren Effekte sind bei den einzelnen Klangfarben unterschiedlich, je nach Charakter des Instruments. Bei Registern wie "Electric Piano", "Jazz Guitar" oder "Brass" ist der Effekt daher naturgemäß auffälliger als z.B. bei "Strings" oder "Banjo".
Die Tastergruppe DYNAMIC (48) kann in jeder beliebigen Kombination -also auch für beide Manuale gleichzeitig- eingesetzt werden.

REVERBERATION (49)

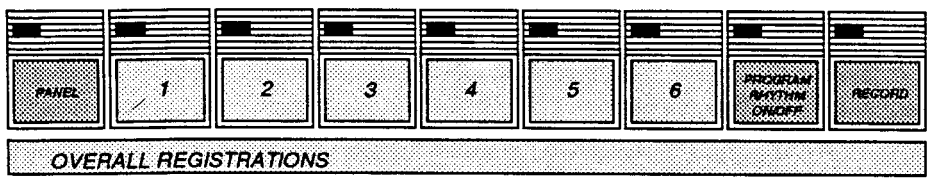
REVERBERATION bedeutet Nachhall. Der künstliche Hall dient der Verbesserung der -meist ungünstigen- akustischen Verhältnisse in Wohnräumen (Absorbierung des Klanges durch Teppiche, Gardinen, Polstermöbel, etc.).



Der Taster REVERB (49) schaltet den Hall ein, bzw. aus.
Die Hallstärke kann mittels der beiden Taster - und + (50) zwischen 0 und max. variiert werden.

OVERALL REGISTRATION (38)

Die 6 Taster für OVERALL REGISTRATION (40) erlauben das Abspeichern von 6 kompletten Registrierungen, die dann jederzeit per Tastendruck abgerufen werden können. Die Registrierungen enthalten tatsächlich die **komplette** jeweilige Einstellung (Klangfarben, Effekte, Lautstärke, Tempo, usw.), wie sie zum Zeitpunkt der Abspeicherung eingestellt ist. Ausgenommen sind lediglich die Taster für die programmierbaren Gruppen (MIDI, Keyboard Set, Custom Voices, Digital Record und Program Access/Save), die sich alle auf der rechten Seite neben der Tastatur befinden.



Das Einspeichern einer Registrierung ist denkbar einfach:

Den Taster **RECORD** (42) gedrückt halten und dann dazu einen beliebigen Taster der OVERALL REGISTRATION (40) drücken. Damit ist die Registrierung bereits eingespeichert.

Der Taster **PANEL** (39) dient zum Verlassen der OVERALL REGISTRATIONS.

Während des Spiels mit einer OVERALL REGISTRATION kann die Registrierung jederzeit verändert werden, ohne damit die ursprüngliche Programmierung zu verändern. Soll jedoch die Änderung doch gespeichert werden, genügt es, den Einspeichervorgang durchzuführen, wie oben beschrieben.

PROGRAM RHYTHM ON/OFF (41). Da jeder einzelnen OVERALL REGISTRATION eine eigene Zusammenstellung der Begleitautomatik zugeordnet werden kann, ändert sich beim Umschalten auf eine andere OVERALL REGISTRATION meist auch Rhythmus, Tempo, Arrangement, usw. Dies ist nicht immer erwünscht, denn gelegentlich soll nur die Klangregistrierung umgeschaltet werden, ohne die Begleitung zu ändern. Hierzu dient der Taster PROGRAM RHYTHM ON/OFF (41). Wenn dieser Taster ausgeschaltet ist, ändert sich die Einstellung der Begleitautomatik **nicht** beim Umschalten innerhalb der OVERALL REGISTRATIONS. Mit dem Zeitpunkt des Einschaltens von PROGRAM RHYTHM (41) bleibt die Einstellung der Begleitautomatik der derzeit aktivierten OVERALL REGISTRATION solange bestehen, bis der Taster (41) wieder eingeschaltet wird.

PROGRAM RHYTHM ON/OFF (41) betrifft: Rhythmus (inclusive Fill In, Intro/Ending und Touch Start), Rhythmus-Lautstärke, Tempo, Auto Bass/Chord, Arrangement, Arrangement-Lautstärke und den Arrangement-Taster (bei Orchestrator).

PROGRAMMIEREN

Die Vielseitigkeit der C 700 wird noch durch die verschiedenen Programmiermöglichkeiten erweitert. Es bestehen individuelle Gestaltungsmöglichkeiten für folgende Bereiche: ORCHESTRA 1, ORCHESTRA 2, SOLO, RHYTHMUS, BEGLEITUNG und MELODIE. Auch hier wurde besonders auf leicht verständliche und einfache Bedienbarkeit geachtet, trotzdem empfiehlt es sich, erst einmal die nachfolgenden Abschnitte sorgfältig durchzulesen, um einen Eindruck von der Materie zu gewinnen.

PROGRAM ACCESS/SAVE

Der Taster PROGRAM ACCESS/SAVE (58) öffnet das Tor zur eigenen Kreativität! Sie können unbeschwert programmieren, denn es kann nichts passieren: Die "normale" C 700 ist immer sofort wieder verfügbar, sobald Sie diesen Taster ausschalten!

RHYTHMUS

Sie können vier eigene Rhythmen programmieren (CUSTOM 1 und CUSTOM 2, jeder mit je einer VARIATION). Bevor mit dem Programmieren begonnen wird, müssen grundsätzliche Entscheidungen getroffen werden:
I. Taktart/Quantisierung, **II.** Gewünschte Instrumente, **III.** Besonderheiten (Hinweise).

I. Quantisierung.
Der Ausgangspunkt ist immer ein Grund-Rhythmus. Es muß daher vorab geklärt werden, welcher Art der neue Rhythmus sein soll: Einerseits die Taktart (3/4 oder 4/4) und andererseits die Quantisierung (= Anzahl der Schritte -Einfügungen, "events"- pro Takt (16, 24 oder 32).

In der nachfolgenden Tabelle ist die -werksseitig vorgegebene- Quantisierung der einzelnen Rhythmen aufgelistet:

RHYTHMUS	TAKT	QUANTISIERUNG	
		RHYTHMUS	VARIATION
Waltz	3/4	1/32	1/24
Jazz Waltz	3/4	1/24	1/24
March	4/4	1/16	1/24
Tango	4/4	1/32	1/24
Swing Fox	4/4	1/24	1/24
Swing Rock	4/4	1/24	1/24
Boogie	4/4	1/24	1/24
Slow Rock	4/4	1/24	1/24
8 Beat	4/4	1/16	1/16
16 Beat 1	4/4	1/16	1/16
16 Beat 2	4/4	1/16	1/16
Funk	4/4	1/16	1/16
Disco	4/4	1/16	1/16
Latin	4/4	1/32	1/16
Cha Cha	4/4	1/16	1/16
Beguine Rhumba	4/4	1/16	1/16
Bossa Nova	4/4	1/16	1/16
Samba	4/4	1/16	1/16

II. Gewünschte Instrumente

Die C 700 verfügt über insgesamt 27 Schlagzeug-Instrumente. In der nachfolgenden Tabelle sind alle Instrumente aufgeführt, aufgeteilt in 16 Gruppen. Bis zu maximal 8 Instrumente können daraus für jeden neuen Rhythmus ausgewählt werden. Bei denjenigen Gruppen, die mehrere Instrumente enthalten, kann auf dem gleichen Taktschlag (genauer: Quantisierungspunkt) nur eins dieser Instrumente ausgewählt werden.
Beispiel: SNARE DRUM 1 und ELECTRIC SNARE (3. Gruppe) können nicht gleichzeitig auf dem gleichen Taktschlag erklingen. Falls beide Instrumente auf dem gleichen Quantisierungspunkt programmiert werden, würde eines davon automatisch gelöscht.

INSTRUMENTEN-GRUPPEN

1. Bass Drum 1
2. Bass Drum 2
3. Snare Drum 1, Electric Snare, Rim Shot, Timbale.
4. Snare Drum 2
5. Gated Snare Drum
6. Tom 1, Agogo 1
7. Tom 2, Agogo 2
8. Hi Hat >, Hi Hat <, Hi Hat Open, Ride (Cymbal)
9. Crash
10. Whistle
11. Conga 1, Conga 2
12. Cabasa
13. Tambourine, Claves
14. Guiro, Triangle
15. Cowbell
16. Claps

III. Besonderheiten, Hinweise

METRONOM wird wie eine Instrumenten-Gruppe gezählt. Falls es nicht abgeschaltet wurde- das ist jederzeit, auch beim Programmieren, möglich- stehen statt der 8 Gruppen nur noch 7 Gruppen zur Verfügung!

Zur Quantisierung: Die Wahl des Ausgangsrhythmus` an Hand der Quantisierungs-Tabelle hängt vom Charakter des geplanten Rhythmus` ab. Wenn er viele Elemente enthalten soll (z.B. Trommelwirbel, die ja durch mehrfaches, schnelles Anschlagen entstehen), muß eine hohe Quantisierung gewählt werden, um alles im Takt unterbringen zu können. Wie aus der Tabelle (auf der vorangegangenen Seite) ersichtlich, benötigt z.B. der Tango (wegen der typischen Trommelwirbel) eine hohe Quantisierung.

Die Taktart des Ausgangsrhythmus` muß dem geplanten Rhythmus entsprechen; einen Walzer im 4/4-Takt kann man nicht programmieren! Die einzelnen Instrumente müssen natürlich exakt eingegeben werden, sonst "humpelt" der Rhythmus. Besonders bei hoher Quantisierung (1/32 = 32 Einfügungen pro Takt) ist das nicht leicht. Es empfiehlt sich daher, das TEMPO zum Programmieren etwas langsamer einzustellen, das exakte Eingeben wird dann meist erheblich einfacher.

Zum Sammeln von Erfahrung ist es empfehlenswert, erst einmal einen Grundrhythmus ein wenig zu modifizieren (z.B. ein Instrument löschen, ein anderes einfügen, etc.), anstatt gleich einen komplett neuen Rhythmus zu programmieren.

Falls Ihnen ein Fehler unterlaufen sollte, können einzelne Instrumente gelöscht und reprogrammiert werden: CLEAR-Taste halten und entspr. Instrumenten-Taste(n) anschlagen!

Sie können auch jederzeit wieder ganz von vorn anfangen, indem Sie zweimal -unmittelbar hintereinander- den Taster PROGRAM SAVE/ACCESS (58) betätigen.

RHYTHMEN PROGRAMMIEREN

1. Einen geeigneten Ausgangs-Rhythmus aktivieren (vgl. Tabelle auf der vorigen Seite).
2. Den Taster PROGRAM ACCESS/SAVE (58) einschalten. Damit ist die Programmier-Ebene aktiviert; erkenntlich daran, daß die LED-Anzeigen der programmierbaren Gruppen (Rhythm, Solo, Orchestra) zu blinken beginnen.
3. Einen beliebigen Rhythmus-Taster betätigen, um die Programmier-Ebene auf Rhythmus zu begrenzen. Es blinken nunmehr nur noch die LEDs bei der Rhythmusgruppe. Der Ausgangsrhythmus wurde ja bereits anfangs gewählt (Punkt 1.); die Abspeicherung auf einen der CUSTOM-Taster erfolgt erst am Schluß.
4. Den START/STOP-Taster (23) betätigen, um den Rhythmus zu starten.

Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten, den Rhythmus abzuändern:

a) Dem Rhythmus weitere Instrumente **hinzufügen**.
Die -dem gewünschten Instrument entsprechende- Taste auf dem Untermanual an der gewünschten Stelle des Taktes anschlagen. Da sich jeder Rhythmus über zwei Takte erstreckt, muß dies möglicherweise auch im 2. Takt wiederholt werden (sofern die Änderung in beiden Takten gewünscht wird).

b) Einzelne Instrumente aus dem Rhythmus **löschen**.
1. Die mit "CLEAR" bezeichnete Untermanual-Taste (das tiefe F) angeschlagen halten und dazu die Taste des zu jeweils löschenden Instrumentes drücken.
2. Sofern nun andere Instrumente eingefügt werden sollen: Wie bei a) beschrieben!

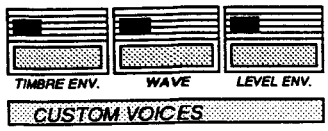
c) Den Rhythmus komplett löschen um ganz **neu** zu **programmieren**.
1. Die CLEAR-Taste (tiefes "F") halten und niederhalten und alle Instrumente löschen (= alle Tasten anschlagen, die mit Schlagzeug-Symbolen versehen sind).
2. Die mit "METRONOM" bezeichnete Untermanual-Taste (das tiefe "F#") anschlagen. Nun hören Sie jeden einzelnen Taktschlag (3/4 oder 4/4-Takt, entsprechend dem gewählten Ausgangsrhythmus). Das METRONOM ist lediglich eine Programmierhilfe, es wird natürlich nicht zu einem Bestandteil des neuen Rhythmus´.
3. Falls erforderlich: TEMPO mittels der Taster - und + (25) einregeln. Das Display zeigt die Schlagzahl pro Minute an; der jeweils erste Taktschlag wird durch Aufblinken der LED im START/STOP-Taster markiert.
4. Jetzt können Sie den neuen Rhythmus programmieren, wie bei a) und b) beschrieben.

Ist der neue Rhythmus zu Ihrer Zufriedenheit fertiggestellt, kann er nun abgespeichert werden.

ABSPEICHERN

1. Den Taster START/STOP (23) betätigen.
2. Denjenigen CUSTOM aufrufen, auf welchem der Rhythmus abgespeichert werden soll.
   Zur Erinnerung hier noch einmal die 4 Möglichkeiten:
   CUSTOM 1: Taster 8 BEAT+CUSTOM 2 gleichzeitig betätigen.
   CUSTOM 1 VARIATION: Wie oben, anschließend Taster VARIATION drücken.
   CUSTOM 2: Taster CUSTOM 2 betätigen.
   VARIATION CUSTOM 2: Taster CUSTOM 2, anschließend Taster VARIATION drücken.
3. Taster PROGRAMM ACCESS/SAVE (58) drücken: Der neue Rhythmus ist gespeichert und einsatzbereit. ACHTUNG: Der vorher gespeicherte Rhythmus wird damit gelöscht! Falls Sie dies nicht wünschen, können Sie abbrechen: Punkt 2. überspringen.

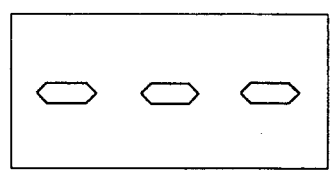
CUSTOM VOICES (51)



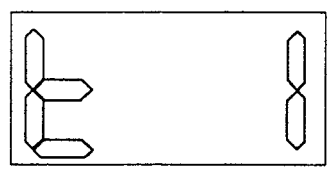
ORCHESTRA 1, ORCHESTRA 2 und SOLO verfügen über je eine CUSTOM-Voice, die nach eigenen Wünschen gestaltet und abgespeichert werden kann. Das Vorgehen zur Programmierung der CUSTOMS ist für die drei Gruppen prinzipiell identisch.
Das nachfolgende Programmier-Beispiel für ORCHESTRA 1 ist sinngemäß für die anderen Gruppen (ORCHESTRA 2 und SOLO) gleichermaßen anwendbar.
Wie bereits von der Rhythmus-Programmierung bekannt, wird auch hier von einer vorhandenen Klangfarbe ausgegangen, die dann nach eigenen Wünschen modifiziert werden kann. Die Programmierung ist hier sogar noch wesentlich einfacher, denn sie erfolgt lediglich durch durch drei Regeleinheiten. Jeder Klang besteht ja aus vielen "Einzelteilen" (sog. Parametern), die alle verändert werden müssen, um einen wirklich andersartigen Klang zu erzielen. Die drei Regelmöglichkeiten der C 700 sind nun bereits raffiniert vorprogrammiert. Jede Veränderung, die Sie vornehmen bewirkt automatisch die Änderung vieler Parameter in einer sinnvollen Kombination. So erklärt es sich, daß eine derart weitreichende Modifizierung möglich ist!
Die 3 Regelmöglichkeiten sind TIMBRE ENVELOPE, WAVE und LEVEL ENVELOPE. Es würde zu weit führen, Einzelheiten zu erläutern (Hüllkurven, Wellenformen, usw.). Am besten ist es, einfach auszuprobieren, was geschieht, wenn man die Regelmöglichkeiten (nachfolgend "Parameter" genannt) einsetzt.
Jeder der drei Parameter hat einen Regelbereich zwischen 1 und 32. Die Regelung erfolgt mittels der Taster TEMPO/PROGR. (- und +) unterhalb des Displays (24). Modifiziert wird immer der aktivierte Parameter (LED-Anzeige im entspr. Taster leuchtet).

BEISPIEL: Reprogrammieren einer Klangfarbe der Gruppe ORCHESTRA 1.

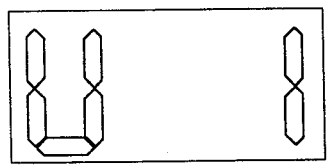
1. ORCHESTRA 1 (26) beim UPPER ORCHESTRATOR (37) aktivieren und die Klangfarbe PIANO einschalten.
2. Den Taster PROGRAM ACCESS/SAVE (58) aktivieren. Die LEDs aller programmierbaren Sektionen beginnen nun zu blinken, wie bereits von der Rhythmus-Programmierung her bekannt.
3. Den Taster PIANO (bei ORCHESTRA 1) erneut betätigen. Nun blinken nur noch die LEDs der zum Programmieren benötigten Taster (Parameter-Gruppe und PIANO); im Display erscheint:



4. Den Taster TIMBRE ENV. (52) drücken. Im Display wird nun angezeigt, daß der Parameter TIMBRE ENVELOPE aktiviert ist und auf dem niedrigsten Wert steht:

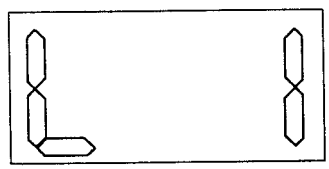


5. Drücken Sie jetzt den Taster"+" (25) unterhalb des Displays (24) und spielen Sie dann eine Taste auf dem Obermanual. Wiederholen Sie dies einige Male (den Taster "+" mehrmals drücken und die Taste neu anschlagen). Sie hören nun die Änderung des Klanges mit jedem Ansteigen des im Display angezeigten Wertes. Wenn Sie andererseits mehrfach den Taster "-" (25) betätigen, kehrt der Klang mehr und mehr zu seinem ursprünglichen Charakter zurück. Übrigens sollten Sie beim Abhören der Parameter-Änderungen die Taste nicht nur kurz anschlagen, sondern nach jeder Änderung etwas länger liegenlassen.
6. Wählen Sie nun einmal den Taster WAVE (53). Im Display erscheint jetzt:



Gehen Sie nun in der gleichen Weise vor, wie bei Punkt 5. beschrieben (die Taster + oder - wiederholt betätigen und die Änderungen abhören).

7. Wenn Sie nun auf den Taster **LEVEL ENV.** (54) umschalten, erscheint im Display:



In der gleichen Weise bereits bei den anderen Parametern nun auch hier verändern, ausprobieren und hören, wie oben beschrieben (Punkt 5.).

Wenn man bedenkt, daß diese Variationsmöglichkeit für jede einzelne Klangfarbe zur Verfügung steht, erkennt man, welch ungeheueres Klangpotential in der C 700 steckt.

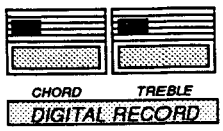
An dieser Stelle sei noch einmal daran erinnert, daß es ohne weiteres möglich ist, nur mit neuen Klangfarben zu experimentieren, ohne sie abzuspeichern, da Sie jederzeit abbrechen können (Taster PROGRAM ACCESS/SAVE ausschalten, ohne vorher eine Zuordnung vorgenommen zu haben, wie nachfolgend erläutert).

ABSPEICHERN

Das Abspeichern erfolgt sinngemäß in gleicher Weise, wie bereits im vorangegangenen Abschnitt (RHYTHMUS-PROGRAMMIERUNG) beschrieben.
Die neue Klangfarbe wird -durch Betätigen des CUSTOM-Tasters der jeweiligen Gruppe- zugeordnet; sie ist damit abgespeichert und die Programmier-Ebene kann -durch Ausschalten von PROGRAM ACCESS/SAVE- verlassen werden.

Abbrechen ohne zu Speichern: Die neue Klangfarbe **nicht** zuordnen, d.h., den CUSTOM-Taster **nicht** Betätigen, bevor die Programmier-Ebene verlassen wird.
Wie bereits am Anfang dieses Abschnittes erwähnt, werden die CUSTOMS von ORCHESTRA 2 und SOLO in der gleichen Weise programmiert und gespeichert. Bitte nicht vergessen, daß die jeweilige Gruppe auch beim ORCHESTRATOR des Obermanuals (UPPER) eingeschaltet ist, ehe eine beliebige Ausgangsklangfarbe der entsprechenden Gruppe auswählt wird.
ACHTUNG: Abspeichern bedeutet immer gleichzeitiges Löschen des bisherigen CUSTOMS!

DIGITAL RECORD (55)



Mit dieser Funktion kann ein komplettes Musikstück, bestehend aus einer -auf dem Obermanual gespielten- Melodie und einer -auf dem Untermanual gespielten- mehrstimmigen Begleitung digital abgespeichert werden.

Bitte beachten Sie hierzu zwei wichtige Punkte:

Die Begleitung muß zuerst eingegeben werden;, sie bestimmt die Länge des Musikstückes! Dieses Kapitel (incl. die Hinweise am Schluß) **erst ganz durchlesen** (es lohnt sich)!

BEGLEITAKKORDE PROGRAMMIEREN

1. Die gewünschte(n) Klangfarbe(n) und Effekte für die Untermanual-Begleitung in den verschiedenen Gruppen (ORCHESTRA 1, ORCHESTRA 2, BASS, ARRANGEMENT, FLUTES und FLUTE PRESET) einschalten und dann die jeweils gewünschten Gruppen mittels der Taster des LOWER ORCHESTRATOR aktivieren; bitte bedenken Sie dabei jedoch, daß Sie mindestens eine Gruppe für die spätere Aufnahme der Melodie benötigen! Die Klangfarben innerhalb der jeweiligen Gruppe können im Verlauf des Programmierens gewechselt werden, hingegen können die Gruppen selbst (= Taster des LOWER ORCHESTRATOR) während des Programmierens **nicht** umgeschaltet werden!
2. Nun noch den gewünschten Rhythmus -Tastergruppe (18)- auswählen und letztlich das TEMPO festlegen, mittels der Taster "-" und "+" (25) unterhalb des Displays.
   Falls Sie die dreistimmigen Begleitakkorde nicht selbst greifen möchten, können Sie nun noch ONE FINGER (8) aktivieren.
3. Durch Betätigen des Tasters PROGRAM ACCESS/SAVE (58) die Programmierebene aktivieren: Die LEDs der programmierbaren Funktionen beginnen nun zu blinken, wie ja schon von der Rhythmusprogrammierung her bekannt.
4. Den Taster CHORD (56) betätigen um den Sequenzer auf Akkord-Programmierung einzustellen. Sie werden bemerken, daß damit auch gleichzeitig ROOT LOGIC (7) und MEMORY (9) automatisch eingeschaltet wurden.
5. Mittels START/STOP (23) den Rhythmus starten und dazu die Akkordfolge der Begleitung des Musikstückes einspielen.
   Wichtig: Die gespielten Begleitakkorde müssen immer aus drei Tönen bestehen, um ein korrektes Aufnehmen zu gewährleisten! - Die LED-Anzeige im START/STOP-Taster (23) blinkt immer beim 1. Taktschlag auf. Da es oft anfangs nicht leicht ist, sofort das richtige Tempo zu treffen, empfiehlt es sich, den Rhythmus mittels INTRO/ENDING (21) zu starten. Die solistische Rhythmus-Einleitung gibt Ihnen dann genügend Zeit, sich auf den Rhythmus und das Tempo einzustellen, um direkt nach dem INTRO synchron einsetzen zu können. Die Baßbegleitung erfolgt automatisch, passend zum jeweils von Ihnen gespielten Akkord. Da MEMORY aktiviert ist, spielt der jeweils letzte Akkord weiter, auch wenn Sie die Hand von den Tasten nehmen. Es ist daher wichtig, daß Sie die Harmoniewechsel im richtigen Moment, dem Musikstück entsprechend, vornehmen!
   Während der Aufnahme können folgende Änderungen der Registrierung mit eingespeichert werden: Klangfarbe, Lautstärke, Sustain, Motion Effects (jeweils innerhalb der aktivierten Gruppen); sowie Tempo, Rhythmus und Arrangement.
6. Die Aufnahme wird durch Stoppen des Rhythmus´ -Taster START/STOP (23)- beendet.
7. Den Taster PROGRAM ACCESS/SAVE (58) drücken, damit ist die Aufnahme der Begleitung gespeichert.

MELODIE PROGRAMMIEREN

1. Taster PROGRAM ACCESS/SAVE (58) drücken: Die LEDs programmierbarer Gruppen blinken, wie bereits bekannt. Nun Taster TREBLE (57) drücken: Diese LEDs blinken weiter.
2. Nun die gewünschte(n) Klangfarbe(n) und Effekte (incl. UPPER DYNAMIC, falls gewünscht) auswählen und die entspr. Gruppen im UPPER ORCHESTRATOR (37) aktivieren. Natürlich können nur diejenigen Gruppen gewählt werden, die nicht bereits vorher für die Begleitung bereits in Beschlag genommen wurden.
   Es ist auch möglich, durch zweistimmiges Spiel der Melodie eine zweite Stimme hinzuzufügen, allerdings muß hier beachtet werden, daß dies nur mit der monophonen SOLO-Gruppe und einer beliebigen anderen der polyphonen Gruppen möglich ist. **Ein Beispiel:** Wenn die Melodie mit einer Klangfarbe der Gruppe ORCHESTRA 1 aufgenommen wurde, kann **keine** der anderen polyphonen Gruppen für die zweite Stimme eingesetzt werden, d.h. es ist nur SOLO für die zweite Stimme möglich. - Wird hingegen die Melodie mit einer SOLO-Stimme gespielt, dann kann für die zweite Stimme eine beliebige Klangfarbe der polyphonen Gruppen (ORCHESTRA 1, ORCHESTRA 2, FLUTE oder FLUTE PRESETS) eingesetzt werden (natürlich nur, sofern sie nicht schon beim vorherigen Programmieren der Begleitakkorde vergeben wurde).
3. Taster CHORD (56) aktivieren (die LED leuchtet weiter).
4. START/STOP (23) drücken: Rhythmus und die bereits programmierte Begleitung spielen.
5. Passend zur Begleitung wird jetzt die Melodie auf dem Obermanual eingespielt und beendet, wenn die Begleitung endet.
6. PROGRAM ACCESS/SAVE (58) betätigen: Damit ist die Melodie abgespeichert. Falls Sie die Melodie erneut einspeichern wollen, beginnen Sie einfach noch einmal bei Punkt 1. dieses Abschnitts. Die Melodie wird dann gelöscht, die Begleitung bleibt jedoch erhalten.

WICHTIGE HINWEISE ZUM PROGRAMMIEREN MIT DIGITAL RECORD

Die **AUFNAHME** ist nicht zur Zufriedenheit ausgefallen? Es kann natürlich jederzeit wieder von vorn angefangen werden: Jeweils bei Punkt 1. (BEGLEITUNG, bzw. MELODIE PROGRAMMIEREN) erneut beginnen. Die vorige Aufnahme wird dann überschrieben (gelöscht), je nachdem, welche(r) Taster bei DIGITAL RECORD gewählt wurde.

Die **OVERALL REGISTRATIONS** werden während der Aufnahme automatisch desaktiviert. Während der Wiedergabe sind sie zwar wieder aktiviert, jedoch sei von ihrer Verwendung abgeraten, da die dort gespeicherten Registrierungen meist nicht zum einprogrammierten Musikstück passen und es mehr oder weniger verfälschen würden.

Die **DYNAMIC**-Funktion wird ebenfalls -für das Untermanual- während der Aufnahme automatisch desaktiviert. Falls DYNAMIC im Obermanual -während der Aufnahme der Melodie- aktiviert wird, kann diese Aktivierung bei der Wiedergabe nicht rückgängig gemacht werden, d.h., nicht ausgeschaltet werden.

Die **WIEDERGABE** des aufgenommenen Musikstückes erfolgt durch aktivieren der jeweiligen Taster bei DIGITAL RECORD und anschließendem Starten durch START/STOP (23).
Nur Begleitung: Taster CHORD (56) aktivieren und START/STOP-Taster (23) betätigen.

Nur Melodie: Taster TREBLE (57) aktivieren und START/STOP-Taster (23) betätigen.

Melodie und Begleitung zugleich: Taster CHORD (56) **und** Taster TREBLE (57) aktivieren und START/STOP-Taster (23) betätigen.

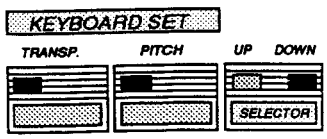
Die Registrierung kann bei der Wiedergabe natürlich nach Belieben verändert werden, die gespeicherte Begleit-, bzw. Melodie-Sequenz wird dadurch nicht beeinflußt.

Zwei Dinge sollten allerdings beachtet werden:

Die einzelnen ORCHESTRATOR-Gruppen können immer nur **entweder** im Obermanual **oder** im Untermanual eingesetzt werden.

Bei Rhythmusänderungen sollte darauf geachtet werden, daß die Taktart (3/4, bzw. 4/4) mit derjenigen des programmierten Musikstückes übereinstimmt.

KEYBOARD SET (60)



Die Tastergruppe KEYBOARD SET (60) dient der Veränderung der Tonhöhe des gesamten Instrumentes: In Halbtonschritten (TRANSPOSE) und zur Feinstimmung (PITCH).
Der dritte Taster "SELECTOR" wählt die Ebene aus. Im einzelnen:

SELECTOR (59)

Die Tastergruppe links dieses Tasters ist sowohl oberhalb, als auch unterhalb beschriftet, denn es handelt sich um Taster mit sog. Doppelfunktionen. Die Funktionen der unteren Beschriftung sind Ihnen bereits bekannt, denn sie wurden bereits beim Programmieren der CUSTOM-Klangfarben (= Gruppe CUSTOM VOICES) und des Musikstückes (= Gruppe DIGITAL RECORD) eingesetzt. Die Funktion SELECTOR wurde dort noch nicht erläutert, weil mit dem Aktivieren des Tasters PROGRAM ACCESS/SAVE automatisch die Position "DOWN" eingestellt wird. Ein Betätigen des SELECTOR-Tasters war daher nicht nötig, denn es waren ja automatisch die Funktionen eingeschaltet, die der Beschriftung **unter**halb entsprechen (= die zur Programmierung von CUSTOM und Musikstück benötigten).
Für die nachfolgend beschriebenen Funktionen müssen jedoch die Funktionen aktiviert werden, die der Beschriftung **ober**halb der Tastergruppe entsprechen, nämlich die Gruppe KEYBOARD SET und die Gruppe MIDI.
Die jeweils aktivierte Ebene wird durch die beiden LEDs im SELECTOR-Taster angezeigt: UP = Funktionen der oberen Ebene aktiviert; DOWN = Funktionen der unteren Ebene aktiviert.

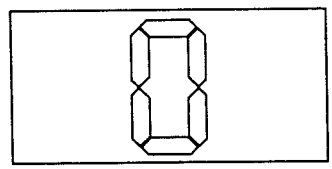
TRANSPOSE (56)

Diese Funktion bewirkt die Änderung der Tonhöhe ("Transponierung") in Halbtonschritten, sowohl aufwärts, als auch abwärts. So kann beispielsweise die Tonart Cis-Dur in C-Dur gespielt werden, indem um einen Halbton höher transponiert wird. Meistens wird die Möglichkeit der Transponierung jedoch zum Begleiten von Solisten genutzt, denn es kommt oft vor, daß der Sänger, Bläser, Gitarrist, usw. nicht ohne weiteres in der gewünschten Tonhöhe musizieren kann. Die TRANSPOSE-Funktion gestattet es jedoch, jede gewünschte Tonart in -beispielsweise- C-Dur spielen zu können. Es kann von allen, bzw. in alle Tonarten transponiert werden, da bis zu 8 Halbtonschritten höher und 8 Halbtonschritten tiefer von der Normallage aus transponiert werden kann.

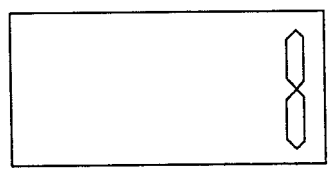
Die jeweilige Transponierung wird folgendermaßen im Display angezeigt:
Die links erscheinende Zahl zeigt die Anzahl der **tiefer** transponierten Halbtonschritte an.
Die in der Mitte erscheinende "0" zeigt an, daß keine Transponierung vorliegt.
Die rechts erscheinende Zahl zeigt die Anzahl der **höher** transponierten Halbtonschritte an.

TRANSPONIERUNG IM EINZELNEN

1. Den Taster PROGRAM ACCESS/SAVE (58) aktivieren.
2. Den Taster SELECTOR (59) drücken (LED-Anzeige "UP" muß leuchten).
3. Den Taster TRANSPOSE (56) aktivieren.
   Im Display wird nun die derzeit eingestellte Transponierung angezeigt. Im Normalfall wird die Ziffer "0" angezeigt, d.h., es liegt keine Transponierung vor:

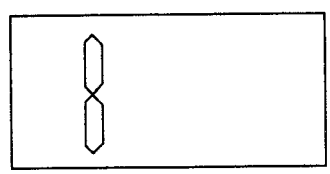


4. Mittels der Taster "+" und "-" (25) unterhalb des Displays kann nun transponiert werden. Höher transponieren: Mit jedem Druck auf den Taster "+" wird das gesamte Instrument um einen halben Ton nach oben gestimmt (transponiert).
   Beispielsweise: Spielen Sie eine beliebige Taste C, betätigen Sie einmal "+" ; Sie werden bemerken, daß der Ton nun einen Halbton höher (C#) erklingt. Dies wird sinngemäß auf der **rechten** Seite im Display angezeigt:



5. Betätigen Sie nun einmal den Taster "-" (25) unterhalb des Displays und schlagen den gleichen Ton erneut an: Die Transponierung wurde um einen Halbton erniedrigt und wurde damit auf die Position "keine Transponierung" zurückversetzt. Entsprechend erscheint auch in der Mitte des Displays die Ziffer "0". Es erklingt die gleiche Tonhöhe wie anfangs.

6. Tiefer transponieren erfolgt mit dem Taster "-" (25) unterhalb des Displays. Mit jedem Druck auf diesen Taster wird um einen halben Ton tiefer transponiert, in unserem Beispiel wird aus dem Ton C der Ton H, obwohl nach wie vor die gleiche Taste angeschlagen wird. Dies wird sinngemäß auf der **linken** Seite im Display angezeigt:



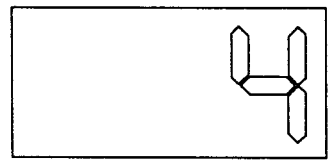
7. Mit dem Ausschalten des Tasters PROGRAM ACCESS/SAVE (58) wird die Transponierung abgeschlossen und gleichzeitig gespeichert.

Hinweis:
Bitte beachten Sie, daß die geänderte Transponierung -wie alle anderen Programmierungen- auch nach dem Ausschalten des Instruments erhalten bleibt.

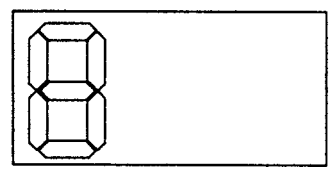
PITCH (57)
Diese Funktion dient der Feinstimmung des Instruments, um die Tonhöhe an andere Instrumente anzupassen, die nicht ohne weiteres nachgestimmt werden können (z.B. Klavier). Während der Transposer die Tonhöhenverstellung in Halbtonschritten bewirkt, wird mit der PITCH-Funktion das Instrument um Bruchteile eines Halbtones verstellt.
Es sind bis zu maximal 8 Schritte höher oder tiefer möglich, d.h., mittels PITCH kann die Tonhöhe bis zu knapp einen Halbton höher oder knapp einen Halbton tiefer gestimmt werden.

FEINSTIMMUNG IM EINZELNEN:

1. Taster PROGRAM ACCESS/SAVE (58) einschalten.
2. Den Wahltaster SELECTOR (59) auf die Position "UP" stellen (vgl. Abschnitt "Selector" am Anfang dieses Kapitels), d.h., die LED-Anzeige "UP" muß leuchten.
3. Den Taster PITCH (57) aktivieren.
4. Eine Taste anschlagen (z.B. ' A') und den Taster "+" (25) unterhalb des Displays betätigen. Sie werden bemerken, daß mit jedem Drücken der Ton ein klein wenig höher wird. Die Anzahl der Schritte, um die **erhöht** wurde, wird **rechts** im Display angezeigt.
   Nachfolgende Anzeige zeigt z.B. an, daß um 4 Schritte (= ca. 1/4 Ton) erhöht wurde:



5. Die Feinstimmung in negativer Richtung (= tiefer) erfolgt sinngemäß wie eben beschrieben, mit dem Unterschied, daß hier der Taster "-" (25) zuständig ist, um die Gesamtstimmung mit jedem Betätigen um den Bruchteil eines Halbtons zu erniedrigen. Im Display wird die Anzahl der Schritte, um welche **tiefer** gestimmt wurde auf der **linken** Seite angezeigt.
   Nachfolgende Anzeige zeigt z.B. an, daß um 8 Schritte (= knapp 1/2 Ton) erniedrigt wurde:



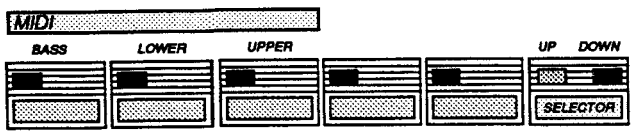
6. Mit dem Ausschalten des Tasters PROGRAM ACCESS/SAVE (58) wird die Feinstimmung abgeschlossen und gleichzeitig gespeichert.

Hinweise:

Wenn keine Änderung der Feinstimmung vorliegt, wird dies durch die Ziffer "0" in der Mitte des Displays angezeigt.

Bitte beachten Sie, daß die geänderte Feinstimmung (PITCH) -wie alle anderen Programmierungen- auch nach dem Ausschalten des Instruments erhalten bleibt.

MIDI



Die C 700 verfügt über **MIDI** (**M**usical **I**nstrument **D**igital **I**nterface). Damit können andere MIDI-Instrumente -über die Buchse MIDI OUT- von der C 700 aus gesteuert werden (Expander, Master Module, usw.), oder die C 700 wird von anderen MIDI-Instrumenten aus -über die Buchse MIDI IN- angesteuert (von einem Keyboard, Sequenzer, usw.).
Die beiden MIDI-Buchsen befinden sich links unterhalb des Untermanuals.

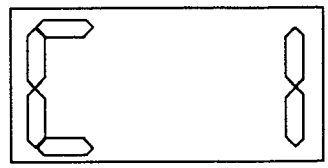
Ein wichtiger Hinweis: Bitte verwenden Sie nur spezielle MIDI-Kabel! Damit bewahren Sie Ihre C 700 vor Schaden und vermeiden eine fehlerhafte Datenübertragung.

Die MIDI-Daten werden über Kanäle (der MIDI-Standard hat 16 sog. MIDI-CHANNELS) transferiert, wobei bis zu max. 3 Channels gleichzeitig und separat gesendet werden können: Upper Manual (Obermanual), Lower Manual (Untermanual) und Bass (Pedal, bzw. Untermanual/Automatik-Baß). Jeder dieser 3 separaten Channels kann auf einem beliebigen der 16 MIDI-CHANNELS senden. Das Zuordnen, bzw. Programmieren wird im nachfolgenden Abschnitt im einzelnen erläutert.

Grundsätzlich muß zwischen MIDI-OUT und MIDI-IN unterschieden werden:
MIDI-OUT ist das Instrument von dem aus ein anderes Instrument gesteuert wird.
MIDI-IN ist das Instrument, das angesteuert (sozusagen "fernbedient") wird.
Entsprechend wird auch die MIDI-Verbindung hergestellt:
Wenn von der der C 700 aus ein angeschlossenes Gerät gespielt werden soll, muß die Buchse MIDI OUT an der C 700 mit der Buchse MIDI IN des anderen Instruments verbunden werden.
Wenn die C 700 von einem anderen Instrument aus gespielt (=angesteuert) werden soll, wird die Buchse MIDI IN an der C 700 mit der Buchse MIDI OUT des anderen Gerätes verbunden.

MIDI-CHANNELS ZUORDNEN/PROGRAMMIEREN

1. Den Taster PROGRAM ACCESS/SAVE (58) aktivieren.
2. Den Taster UPPER (54) bei der Tastergruppe MIDI drücken. Der SELECTOR-Taster (59) schaltet sich automatisch in die Stellung UP, sobald einer der drei MIDI-Taster (52, 53, 54) betätigt wird. Im Display (24) wird nun der Sende-, bzw. Empfangskanal angezeigt, auf welchem UPPER (= Obermanual) derzeit programmiert ist.
   Nachfolgendes Beispiel einer Display-Anzeige zeigt an, daß das Obermanual auf dem MIDI–CHANNEL No. 1 sendet, bzw. empfängt. Das bedeutet, daß alle angeschlossenen MIDI-Instrumente, die ebenfalls auf MIDI-CHANNEL No. 1 eingestellt sind mit dem Obermanual verbunden sind.



3. Nun kann der MIDI-Channel für das Obermanual mittels der Taster "-" und "+" (25) geändert werden, wobei "-" die Channel-No. erniedrigt und "+" die Channel-No. erhöht. Es kann ein beliebiger Channel zwischen 1 und 16 eingestellt werden.
4. Jetzt kann der MIDI-Channel für das Untermanual programmiert werden: Den Taster LOWER (53) aktivieren und den gewünschten MIDI-Channel einstellen, wie in Punkt 3. eben beschrieben.
5. Letztlich den Taster BASS (52) aktivieren und gleichermaßen den MIDI-Channel für das Baßpedal, bzw. den Untermanual- oder Automatik-Baß festlegen.
6. Betätigen des Tasters PROGRAM ACCESS/SAVE (58) schließt die Programmierung der MIDI-Channels ab; sie sind nunmehr gespeichert und bleiben auch erhalten, wenn die C 700 ausgeschaltet wird.

HINWEISE:

Das korrespondierende MIDI-Instrument muß natürlich jeweils auf den gleichen MIDI-Channel eingestellt werden, wie die C 700. Wenn beispielsweise das Obermanual das externe Instrument A über MIDI-Channel No. 1 ansteuern soll, so muß dort ebenfalls MIDI-Channel No. 1 eingestellt werden; wenn das Untermanual das Instrument B auf MIDI-Channel No. 5 ansteuern soll, so muß Instrument B auch auf MIDI-Channel No. 5 programmiert sein. Dies gilt gleichermaßen für den Fall, wenn die C 700 von einem externen Instrument -über MIDI IN– angesteuert wird.

Es ist durchaus möglich z.B. für Obermanual und Untermanual die gleiche MIDI-Channel-No. zu wählen. In diesem Fall wird ein externes Gerät sowohl vom Obermanual als auch vom Untermanual aus spielbar (sofern auch beim angeschlossenen Gerät die gleiche MIDI-Channel-No. eingestellt wurde).

Die MIDI-Channels können natürlich jederzeit geändert werden. Es wird dabei genauso verfahren, wie oben (Punkt 1. bis 6.) beschrieben, wobei es durchaus möglich ist, beispielsweise nur den Bass zu ändern (Punkt 2. bis 4. überspringen).

Noch einmal die dringende Empfehlung: **Nur spezielle MIDI-Kabel verwenden!**

Die C 700 kann folgende MIDI-Daten übertragen:
Note On/Off (alle Tasten), Dynamik, Clock In/Out (Tempo, Ein/Aus für ext. Rhythmusgerät, Sequenzer, etc.), sowie Program Change und Control Change (die letzteren werden nachfolgend erläutert). Natürlich muß das externe MIDI-Gerät auch über die hier erwähnten Möglichkeiten verfügen; wenn es beispielsweise nicht über Dynamik verfügt, kann es auch nicht mit Dynamik angespielt werden, usw.

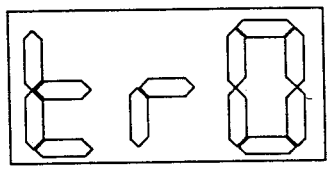
PROGRAM CHANGE, CONTROL CHANGE

Mit PROGRAM CHANGE und CONTROL CHANGE können -über MIDI- von der C 700 aus Klangfarben- und Programmwechsel gesteuert werden (bzw. von externen Geräten aus kann die C 700 gesteuert werden). Program/Control Change ist abschaltbar, da es nicht immer wünschenswert ist, daß mit jeder Umregistrierung auch die Registrierung des angeschlossenen MIDI-Gerätes verändert wird.

Beim digitalen Speichern von Musikstücken (z.B. mit dem ELKA MIDI-Discrecorder Typ CR 99) sollte Program Change hingegen eingeschaltet sein, denn dann werden auch alle Änderungen von Registrierungen, Effekten, etc. mit abgespeichert.

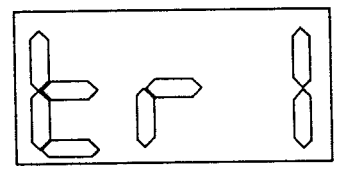
PROGRAM/FUNCTION CHANGE EIN/AUSSCHALTEN

1. PROGRAM ACCESS/SAVE (58) aktivieren.
2. Einen beliebigen der drei MIDI-Taster (52, 53, 54) einschalten.
3. Den Taster PANEL (39) in der Gruppe OVERALL REGISTRATION (38) einschalten.
   Im Display erscheint nun die Anzeige des gegenwärtigen Zustandes:



PROGRAM / CONTROL CHANGE
NICHT AKTIVIERT

oder



PROGRAM / CONTROL CHANGE
AKTIVIERT

   Die LED-Anzeige im PANEL-Taster blinkt nun, als Hinweis, daß Sie sich in der Programmier-Ebene befinden.
4. Mittels der Taster "-" und "+" kann jetzt PROGRAM/CONTROL CHANGE ein-, bzw. ausgeschaltet werden, wie aus der Anzeige im Display ersichtlich.
5. PROGRAM ACCESS/SAVE ausschalten: Die Änderung ist damit gespeichert.

HINWEISE:

Bei Aufnahmen mit einem Sequenzer -bei aktiviertem PROGRAM/CONTROL CHANGE- empfiehlt es sich, vor Beginn der Aufnahme den Taster PANEL (39) bei der Gruppe OVERALL REGISTRATIONS einmal zu Betätigen; damit wird dem Sequenzer die exakte, gegenwärtige Registrierung der C 700 (Klangfarben, Effekte, Lautstärkeeinstellungen, etc.) gesendet und somit eingespeichert.

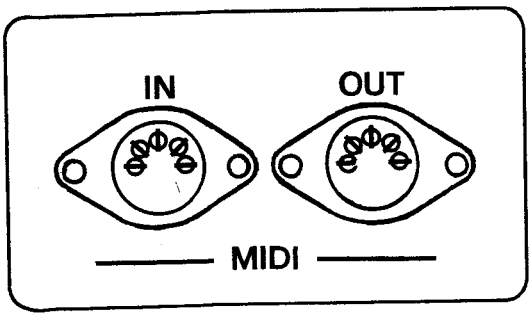
Bei aktiviertem PROGRAM/CONTROL CHANGE kann sowohl die C 700 senden und damit angesteuerte Instrumente kontrollieren, als auch umgekehrt empfangen, also von anderen Instrumenten aus sozusagen "fernbedient" werden.

Die notwendigen Einstellungen (MIDI-Channels) und Empfangsmöglichkeiten von Program/Control Change des angeschlossenen, externen MIDI-Gerätes entnehmen Sie bitte aus der jeweiligen Bedienungsanleitung.

Im Anhang am Schluß dieser Anleitung finden Sie eine tabellarische Aufstellung der MIDI-Daten, bzw. -Codes, die die C 700 senden, bzw. empfangen kann.

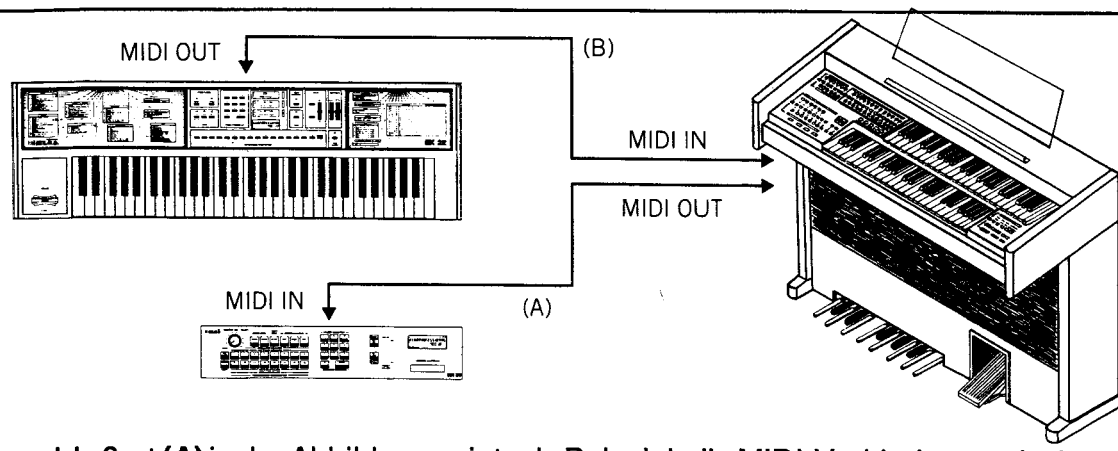
MIDI ANSCHLÜSSE

Die MIDI-Anschlußbuchsen befinden sich auf der linken Seite unterhalb des Untermanuals.



Die werksseitige Einstellung der MIDI-Channels:
CHANNEL 1 Upper Manual (Obermanual)
CHANNEL 2 Lower Manual (Untermanual)
CHANNEL 3 Bass (Pedal/Untermanual-Baß)
Falls Sie eine andere Einstellung vornehmen möchten, verfahren Sie bitte, wie auf Seite 21 im Abschnitt "MIDI-Channels zuordnen/programmieren" beschrieben.

MIDI ANSCHLUSSBEISPIELE



Die Anschlußart **(A)** in der Abbildung zeigt -als Beispiel- die MIDI-Verbindung zwischen einem SOUND MODUL (z.B. **ELKA** EM 22 oder EM 44) und der C 700: Das angeschlossene Modul wird von der C 700 aus angesteuert (= gespielt). Ob vom Ober- oder Untermanual, bzw. Bass hängt davon ab, wie Sie die MIDI-Channels an der C 700 und am Modul eingestellt haben. Falls Sie ein Instrument anschließen, das über Split-Funktionen verfügt (z.B. **ELKA** EM 44 oder ER 33), können Sie unterschiedliche Klangfarben für Obermanual, Untermanual und Bass eingeben, indem Sie die Splits entsprechend zuordnen.

Beispiel:

SPLIT 1 soll vom Obermanual aus gespielt werden:
Am angeschlossenen Gerät Split 1 einstellen, die gewünschte Klangfarbe wählen und übereinstimmende MIDI-Channels für UPPER der C 700 und SPLIT 1 des angeschlossenen Moduls (Synthesizers, Keyboards, etc.) programmieren.

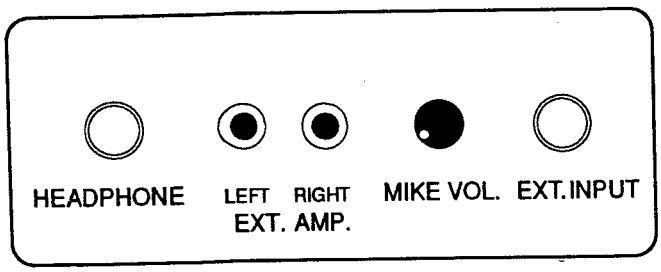
SPLIT 2 soll vom Untermanual aus gespielt werden:
Am angeschlossenen Gerät Split 2 einstellen, die gewünschte Klangfarbe wählen und übereinstimmende MIDI-Channels für LOWER der C 700 und SPLIT 2 des angeschlossenen Moduls (Synthesizers, Keyboards, etc.) programmieren.

SPLIT 3 soll vom Pedal aus gespielt werden, bzw. den autom. Baß spielen:
Am angeschlossenen Gerät Split 3 einstellen, die gewünschte Klangfarbe wählen und übereinstimmende MIDI-Channels für BASS der C 700 und SPLIT 3 des angeschlossenen Moduls (Synthesizers, Keyboards, etc.) programmieren.

Die Anschlußart **(B)** in der Abbildung zeigt -als Beispiel- die MIDI-Verbindung zwischen einem Keyboard (z.B. **ELKA** EK 22 oder EK 44) und der C 700:
In diesem Fall wird die C 700 vom Keyboard aus angesteuert (= gespielt). Die Channel-Zuordnungen werden sinngemäß -wie oben beschrieben- zugeordnet.

HINWEIS:
Manche Instrumente verfügen nicht über die Möglichkeit, die MIDI-Channels frei zu wählen, sondern haben festgelegte Channels (dies geht aus der Anleitung des jeweiligen Gerätes hervor). In diesem Fall müssen Sie natürlich bei der C 700 die entsprechenden Kanäle einstellen.

ANSCHLÜSSE



Die Anschlüsse (außer MIDI) und Regler für Zusatzgeräte befinden sich bei der C 700 auf der rechten Seite unterhalb des Untermanuals auf einem leicht zugänglichen Anschlußfeld.

Die Buchsen und Regler im einzelnen:

HEADPHONE: Anschluß für einen Stereo-Kopfhörer (Stereo-Klinkenstecker 6,3 mm).

EXT. AMP.: Anschlußmöglichkeit für zusätzliche, externe Verstärkung (Cinch-Stecker). LEFT: Ausgang linker Kanal; RIGHT: Ausgang rechter Kanal. Diese Ausgänge können auch für Aufnahmen (z.B. Cassettenrecorder) verwendet werden.

MIKE VOL. Lautstärkeregler für den EXT. INPUT

EXT.INPUT: Anschlußmöglichkeit für ein nieder- bis mittelohmiges Mikrofon oder andere Geräte, die über die eingebaute Verstärkung der C 700 wiedergegeben werden sollen (Klinkenstecker 6,3 mm).

X 45 / BESONDERHEITEN

Abgesehen von den grundsätzlichen Unterschieden zwischen Portable und Heimorgel (Styling; separates Standgestell; Baßpedal, Fußschweller und Netzanschluß steckbar; etc.) unterscheidet sich die Ausstattung der X 45 von der C 700 lediglich durch den etwas größeren Tastenumfang und die andere Dimensionierung der Verstärker/Lautsprecher.

Im Gegensatz zur C 700 befinden sich bei der X 45 alle Anschlüsse auf der Rückseite:

RECHTES ANSCHLUSSFELD

MIDI — Die beiden MIDI-Buchsen (IN, OUT) haben die gleiche Funktion wie die beiden MIDI-Buchsen der C 700.

PEDALBOARD — Anschluß (mit Arretierungsbügeln) für das Baßpedal. Der Stecker ist so konstruiert, daß er nur richtig herum angeschlossen werden kann.

LINKES ANSCHLUSSFELD

MAINS — Anschluß für das Netzkabel (220V / 50Hz).

PHONE — Entspricht HEADPHONE (Kopfhörer) bei der C 700.

EXT. AMP. — Klinkenbuchsen (6,3mm) für Zusatzverstärker (linker/rechter Kanal).

LEVEL — Regler zur Einstellung des Ausgangspegels von EXT. AMP.

SWELL PEDAL — Anschluß für den Fußschweller. Der Stecker ist so konstruiert, daß er nur richtig herum angeschlossen werden kann.

EXT. INPUT — Wie bei C 700

MIKE VOL. — Wie bei C 700

CONCORDE 750, 751 / BESONDERHEITEN

CONCORDE 750 und CONCORDE 751 unterscheiden sich von der X 45 lediglich darin, daß es sich um die Ausführung der X 45 für Akkordeonisten handelt (CONCORDE 750 mit Knopfgriff-Tastatur, CONCORDE 751 mit Piano-Tastatur).

Die Diskant-Seite –für die rechte Hand– (TREBLE) entspricht sinngemäß dem Obermanual der C 700 (X 45); die 4 Akkordreihen (CHORDS)der Baßmechanik entsprechen dem Untermanual und die 2 Grundbaßreihen (BASS) entsprechen dem Bass.

TABELLE 1 - (a) MIDI PROGRAM CHANGE CODES mit Decimal/Hex Konvertierung

GRUPPE A: Upper Manual channel

		DEC.	HEX.
ORCHESTRA 1	ORGAN 1	00	00
	ORGAN 2	01	01
	BANJO	04	04
	STRINGS 1	05	05
	BRASS 1	06	06
	PIANO	08	08
	HARPSICHORD	09	09
	CLASSIC GUITAR	11	0B
	MARIMBA	14	0E
	CUSTOM	15	0F
SOLO	TROMBONE	30	1E
	TRUMPET	31	1F
	CLARINET	32	20
	OBOE	33	21
	FLUTE	34	22
	VIOLIN	35	23
	WHISTLE	37	25
	ACCORDION	38	26
	SYNTH	43	2B
	CUSTOM	45	2D
FLUTE PRESETS	TABS	100	64
	FULL ORGAN	101	65
	THEATRE 1	102	66
	THEATRE 2	103	67
	THEATRE 3	104	68
	JAZZ ORGAN 1	105	69
	PIPE ORGAN	106	6A

GRUPPE B: Lower Manual channel

ORCHESTRA 2	STRINGS 2	01	01
	ELECTRIC PIANO	03	03
	BRASS 2	05	05
	JAZZ GUITAR	06	06
	HARP	07	07
	VIBES	09	09
	CELESTE	10	0A
	SYNTH	11	0B
	CUSTOM	12	0C
	ARRANGEMENT 1	30	1E
	ARRANGEMENT 2	31	1F
	ARRANGEMENT 3	32	20
	ARRANGEMENT 4	33	21
	ARRANGEMENT 5	34	22

GRUPPE C: Bass channel

RHYTHM	WALTZ	00	00
	JAZZ WALTZ	01	01
	MARCH	02	02
	TANGO	03	03
	SWING FOX	04	04
	SWING ROCK	05	05
	BOOGIE	06	06
	SLOW ROCK	07	07
	8 BEAT	08	08
	16 BEAT 1	09	09
	16 BEAT 2	10	0A
	FUNK	11	0B
	DISCO	12	0C
	LATIN	13	0D
	CHA CHA	14	0E
	BEGUINE RHUMBA	15	0F
	BOSSA NOVA	16	10
	SAMBA	17	11
	CUSTOM 1	18	12
	CUSTOM 2	19	13
RHYTHM VARIATIONS	WALTZ	20	14
	JAZZ WALTZ	21	15
	MARCH	22	16
	TANGO	23	17
	SWING FOX	24	18
	SWING ROCK	25	19
	BOOGIE	26	1A
	SLOW ROCK	27	1B
	8 BEAT	28	1C
	16 BEAT 1	29	1D
	16 BEAT 2	30	1E
	FUNK	31	1F
	DISCO	32	20
	LATIN	33	21
	CHA CHA	34	22
	BEGUINE RHUMBA	35	23
	BOSSA NOVA	36	24
	SAMBA	37	25
	CUSTOM 1	38	26
	CUSTOM 2	39	27
BASS	BASS 1	49	31
	BASS2	50	32
	ELECTRIC BASS	51	33
	BASS GUITAR	52	34
	TUBA	53	35

TABELLE 1 - (b) MIDI CONTROL CHANGE CODES

CONTROL NAME		HEX	DECIMAL CODE DER ENTSPR. GRUPPE		
			UPPER	**LOWER**	**BASS**
			A	**B**	**C**
VOLUME	ORCHESTRA 1	0C	12		
"	ORCHESTRA 2	0D		13	
"	SOLO	0E	14		
"	FLUTE	0F	15		
"	BASS	10			16
"	ARRANGEMENT	11		17	
"	RHYTHM	12			18
"	REVERB.	13	19		
PORTAMENTO ON/OFF		41	65		
SUSTAIN ON/OFF	ORCHESTRA 1	42	66		
" "	ORCHESTRA 2	44		68	
" "	FLUTE	46	70		
" "	BASS	47			71
ORCHESTRATOR ARRANGEMENT	ON/OFF	49	73		
UPPER ORCHESTRATOR	ORCH. 1 ON/OFF	4B	75		
" "	SOLOW "	4C	76		
" "	FLUTE "	4D	77		
" "	ORCH. 2 "	4E	78		
LOWER ORCHESTRATOR	SOLO ON/OFF	4F	79		
" "	FLUTE "	50	80		
" "	ORCH. 1 "	51	81		
" "	ORCH. 2 "	52	82		
CHORUS/ROTARY ON/OFF		53	83		
FLUTE MOTION ON/OFF		54	84		
ROTARY SLOW/FAST		55	85		
REVERBERATION ON/OFF		56	86		
UPPER DYNAMIC ON/OFF		57	87		
LOWER DYNAMIC ON/OFF		58		88	
FLUTES 16'		59	89		
" 8'		5A	90		
" 4'		5B	91		
" 2'		5C	92		
FILL IN		67			103
INTRO/ENDING		68			104
TOUCH START		66			102
TEMPO +		60			96
TEMPO -		61			97
VARIATION		69			105
ONE FINGER ON/OFF		6A			106
ROOT LOGIC ON/OFF		6B			107
MEMORY ON/OFF		6C			108
ELKAPLAY ON/OFF		6D	109		
PROGRAMMABLE RHYTHM ON/OFF		6E			110